Guía de

Fallout

Fecha inicio: 30 de Noviembre de 2009
Última fecha: 20 de Diciembre de 2009
Autor: L@Zar0 (www.ClanDLAN.net)
Versión: 1.0

Índice de contenido

1.Introducción....5
2.Sobre el juego....6
2.1 Abreviaturas....6
2.2 Encuentros aleatorios....7
2.2.a Encuentro con Mantis y el cadáver de un Campesino....7
2.2.b Encuentro de una gran huella y el cadáver de un Campesino....7
2.2.c Encuentro con Patrick, el celta....7
2.2.d Encuentro con Ovni....8
2.2.e Encuentro con un grupo de la Hermandad del Acero....8
2.2.f Encuentro con Bob y el mercado de coches usados....8
2.2.g Encuentro con un Camión de Nuka-Cola....9
2.2.h Encuentro con Brahmins parlantes....9
2.2.i Encuentro con Cabina del Dr. Who....9
2.3 Adiciones....10
3.Personajes....11
Ian....11
Albóndiga....11
Tycho....11
Katja....11
4.Guía....12
4.1 Refugio 13....13
4.1.a Exterior del Refugio 13 (Entrada a Cueva)....13
4.1.b Interior del Refugio 13 (Entrada)....14
4.1.c Interior del Refugio 13 (Aposentos)....15
Misión: Encontrar al Ladrón de Agua....16
Misión: Calmar la facción rebelde....16
4.1.d Interior del Refugio 13 (Centro de Mando)....17
Misión: Encontrar el Chip del Agua....18
Misión: Destruir al líder Mutante....18
Misión: Destruir el origen de los Mutantes....18
4.2 Arenas Sombrías....19
4.2.a Arenas Sombrías (Ayuntamiento)....19
Misión: Hacer Antídoto de Veneno....20
Misión: Curar a Jarvis del Veneno de Escorpión Rad....20
Misión: Detener a los Escorpiones Rad....21
Misión: Rescata a Tandi de los Piratas....21
4.2.b Arenas Sombrías (Campo de Cultivo)....22
Misión: Ayuda a mejorar la agricultura de Arenas Sombrías....22
4.3 Cueva de los Escorpiones Rad....23
4.4 Refugio 15....24
4.4.a Interior del Refugio 15 (Entrada a Cueva)....25
4.4.b Interior del Refugio 15 (Aposentos)....26
4.4.c Interior del Refugio 15 (Centro de Mando)....27
4.5 Piratas....28
4.6 Ciudad Vertedero....30
4.6.a Ciudad Vertedero (Entrada)....30
Misión: Reventar a la banda de los Kalaveras....32
4.6.b Ciudad Vertedero (Posada)....34
Misión: Detener a Gizmo....35
Misión: Rescatar a Sinthia....36
4.6.c Ciudad Vertedero (Casino)....37

Misión: Matar a Killian....38
Misión: Salvar la relación de Trish y Saúl....38
4.6.d Sótano del Hospital....39
4.7 El Eje....40
4.7.a El Eje (Entrada)....40
4.7.b El Eje (Centro ciudad)....41
Misión: Acabar con los Piratas que asaltaron la Casa de Irwin....42
Misión: Acabar con Decker....43
Misión: Encontrar las caravanas desaparecidas....43
4.7.c El Eje (Ciudad Antigua)....44
4.7.d El Eje (Mercaderes)....46
4.7.e El Eje (las Alturas)....48
4.7.f Casa de Irwin....49
4.7.g Escondrijo de Decker....50
Misión: Deshacerse del mercader....51
Misión: Deshacerse de Jain....51
4.7.h Gremio de los Ladrones....52
Misión: Robar el collar a los Mercaderes....52
4.7.i Guarida de la Garra Mortal....53
4.8 Necrópolis....54
4.8.a Necrópolis (Hotel)....54
4.8.b Necrópolis (Alcantarillas, parte 1)....55
4.8.c Necrópolis (Alcantarillas, parte 2)....56
Misión: Arreglar la Bomba de agua de Necrópolis....57
4.8.d Necrópolis (Sala)....58
Misión: Acabar con los Supermutantes del Almacén de Agua....59
4.8.e Necrópolis (Alcantarillas, parte 3)....60
4.8.f Necrópolis (Almacén de Agua)....61
4.8.g Necrópolis (Alcantarillas, parte 4 / Refugio – Entrada)....63
4.8.h Necrópolis (Refugio – Aposentos)....64
4.8.i Necrópolis (Refugio – Centro de Mando)....65
4.9 El Ardor....66
4.9.a El Ardor (Entrada)....66
4.9.b El Ardor (Nivel 1)....67
4.9.c El Ardor (Nivel 2)....69
4.9.d El Ardor (Nivel 3)....70
4.9.e El Ardor (Nivel 4)....71
4.9.f El Ardor (Nivel 6)....73
Misión: Activar la energía para el Ardor....74
Misión: Desactivar las Trampas de la Instalación....74
4.9.g El Ardor (Nivel 5)....75
4.10 La Hermandad....77
4.10.a La Hermandad (Entrada)....77
Misión: Convertirse en uno de los Iniciados....78
4.10.b La Hermandad (Nivel 1)....79
Misión: Rescatar al Iniciado de la Hermandad....80
4.10.c La Hermandad (Nivel 2)....81
4.10.d La Hermandad (Nivel 3)....83
4.10.e La Hermandad (Nivel 4)....85
4.11 El Cementerio....86
4.11.a El Cementerio (Adytum)....86
Misión: Arreglar las granjas hidropónicas de Adytum....87

4.11.b El Cementerio (Centro ciudad)....88
4.11.c El Cementerio (Biblioteca)....90
4.11.d El Cementerio (Almacén)....91
4.11.e El Cementerio (Fortaleza)....92
4.11.f Tienda de Tine....94
4.11.g Sótano de la Casa de Zimmerman....95
4.11.h Granja Hidropónica....96
4.11.i Guarida de la Garra Mortal Madre....97
4.11.j Sótano de la Biblioteca....98
4.12 Base Militar....99
4.12.a Base Militar (Entrada)....99
4.12.b Base Militar (Fortaleza Nivel 1)....100
4.12.c Base Militar (Fortaleza Nivel 2)....102
4.12.d Base Militar (Tanques Nivel 1)....104
4.12.e Base Militar (Tanques Nivel 2)....105
4.13 La Catedral....107
4.13.a La Catedral (Entrada)....107
4.13.b La Catedral (Torre Nivel 1)....108
4.13.c La Catedral (Torre Nivel 2)....110
4.13.d La Catedral (Torre Nivel 3)....111
4.13.e La Catedral (Torre Nivel 4)....112
4.13.f La Catedral (Guarida Nivel 1)....114
4.13.g La Catedral (Guarida Nivel 2)....116
4.13.h La Catedral (Guarida Nivel 3)....118
4.13.i La Catedral (Guarida Nivel 4)....120
4.14 Notas finales y bugs....121
5.Objetos....122
5.1 Armas....122
5.2 Munición....123
5.3 Armaduras....124
5.4 Consumibles....124
5.5 Objetos especiales....125
6.Agradecimientos....126
7.Licencia....127

1. Introducción

Bienvenid@.

Esta es la guía de Fallout 1, que aunque he intentado mirar por internet si había alguna, no he tenido éxito en la empresa. Así que he decidido hacerla.

Esta guía se ha jugado con un personaje femenino,ya que en el momento de realizarla estaba también testeando la Traducción Mejorada que arregla, más o menos :), los diálogos de la versión en español que salió en su época. Mi personaje... llamado Lazarussa... no sé porqué :)... lo he enfocado en especial al combate con Armas Pequeñas y de Energía, y con una técnica alta en Conversación.

Además, la partida ha sido jugada con la siguiente instalación (en orden de ejecución):

1. Fallout 1 (Fallout 1 del Fallout Compilation – la versión US del Fallout Trilogy)
2. Fallout 1 – Traducción Mejorada
3. Fallout 1 – Semiofficial Patch v1.2.1RC de TeamX (www.teamx.ru)
4. Fallout 1 – Unofficial Patch v1.3.5 de TeamX (www.teamx.ru)
5. Fallout 1 – FO1 NPCMod v3.5 de TeamX (www.teamx.ru)
6. Fallout 1 – High Resolution Patch v2.2b de Matt Wells

así, que es posible que algunas anotaciones en esta guía difieran en el caso de jugar una partida sin los mods o parches semioficiales o no oficiales de TeamX.

Sobre la Guía, decir que TODAS las imágenes de la guía son cosecha propia. La información puntual para detalles concretos se ha obtenido de la guía en inglés "*Nearly Ultimate Fallout Guide v1.1*".

Por último, podéis hacer vuestros comentarios en www.ClanDLAN.net, a los que también agradezco por dejarme subir la guía y hacerla disponible al público.

Gracias.

2. Sobre el juego

El juego da mucho de sí y es 100% rejugable. Tiene muchas opciones y soluciones posibles.

A parte de elegir las características principales del personaje, como la Fuerza, la Percepción, Carisma, Resistencia, etc... también tenemos que elegir unos "Extras" o rasgos principales, al inicio de la creación del personaje. Solo se nos permiten dos.

Estos "Extras" entran en la categoría de "Ventajas", las cuales iremos eligiendo cada 3 niveles de personaje y nos ofrecerán nuevas habilidades, como aumentar los críticos, el peso, tener un mejor carisma, etc... Hay ventajas muy interesantes... y otras incluso divertidas, que nos ofrecen diálogos que de otra forma no aparecerían.

Finalmente, para crear nuestro personaje, también deberemos seleccionar tres Técnicas destacadas, que son una especie de habilidades que harán a nuestro personaje actuar de una forma u otra, como por ejemplo, si se selecciona la Técnica de Armas Pequeñas, no vayas a utilizar un Lanzamisiles, porque seguramente no harás tanto daño. Las Técnicas destacadas difieren de las normales en que se suben 2 puntos de técnica cuando se seleccionan. Esos puntos de Técnica se consiguen al subir del nivel y dependen de nuestra Inteligencia.

Hay una Ventaja que nos permite tener una cuarta Técnica destacada.

Respecto el juego en sí, decir que hay la posibilidad de que se nos unan ciertos NPCs, ver el apartado de Personajes, incluido un perro, Albóndiga, como en Fallout 3 (de hecho la idea esta extraída del Fallout 1). Hay un quinto personaje, que aunque no comentado en ese apartado, se te une por un determinado tiempo, Tandi, de Arenas Sombrías, aunque no se trata de un compañero "normal".

En ciertos puntos del juego, las Técnicas de Ganzúa, Primeros Auxilios y Ciencia nos pueden ayudar a continuar la misión o salir de cierto apuro. Os recomiendo que sean las primeras a las que añadís los puntos de Técnica (al menos hasta llegar al 50%. También encontraréis Libros y otros manuales para facilitar esta labor.

Para terminar, decir que los viajes entre zonas son característicos por los Encuentros aleatorios. Aquí puede pasar de todo, desde encontraros con un montón de Ratas de Cueva hasta ver un camión de Nuka-Cola o una huella gigante de dinosaurio.

Y por ahora, eso es todo. El resto, averiguadlo jugando. :)

2.1. Abreviaturas

En algunos casos, como en la munición, observarás que tienen unas abreviaturas. Para comprender mejor su significado, aquí dejo una lista:

- CM → Camisa de Metal
- BHC → Bala Hueca con Camisa
- IEM → Impulso ElectroMagnético
- MF → Microfusión
- NDC → Niños de la Catedral
- PB → Perforación Blindada
- VEF → Virus de Evolución Forzada

2.2. Encuentros aleatorios

Durante el transcurso del juego, y a medida que te desplaces entre las diferentes áreas del mapa, te encontrarás con una serie de encuentros aleatorios. En cada encuentro es probable que tengas que luchar contra una serie de monstruos (Escorpiones Rad, Mantis, etc...) y posiblemente obtengas algunas recompensas.

En este apartado describiré algunos encuentros interesantes o "especiales". :)

2.2.a Encuentro con Mantis y el cadáver de un Campesino

En este encuentro tuve que luchar contra 5 Mantis. Una vez terminé con ellas, saquee lo que contenía el inventario del Campesino muerto:

- 1 x Pistola de 10mm
- 1 x Munición del Calibre .10 BHC
- 1 x Pincho de Iguana
- 1 x Lanza
- 30 x Chapas

2.2.b Encuentro de una gran huella y el cadáver de un Campesino

En este encuentro verás el cadáver de un campesino justo en medio de una huella gigante. El campesino lleva en el inventario:

- 1 x Sigilante

2.2.c Encuentro con Patrick, el celta

Si te encuentras con este personaje, y le pides que te toque una canción, acabarás por recibir un aumento en el Carisma de 1 punto. Si registras las cajas encontrarás algunos objetos interesantes, como Superestimulantes, una Mágnum .44, munición, una Herramienta, chapas, etc...

2.2.d Encuentro con Ovni

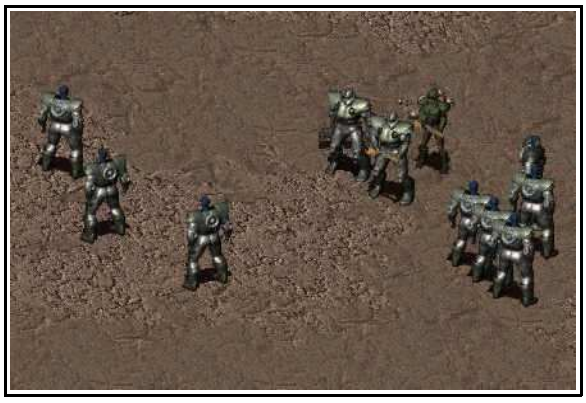
En este encuentro verás una cúpula de un Ovni y dos alienígenas, o algo parecido.

Si buscas en los alienígenas, en uno de ellos encontrarás un Dibujo Borroso y en el otro un Blaster Alienígena, una especie de Pistola Láser pero que hace mucho daño.

2.2.e Encuentro con un grupo de la Hermandad del Acero

En este caso te encuentras con un grupo de soldados de la Hermandad del Acero.

Si hablas con el Capitán, puedes pedirle que te lleve a donde se encuentra la instalación de la Hermandad.



2.2.f Encuentro con Bob y el mercado de coches usados

En este encuentro apareces en una especie de mercado de coches usados, que lo lleva Bob.

Si entras en la casa, en una Taquilla encontrarás un Rifle BB Red Ryder y 100 BBs (munición para el Rifle).

En el otro lado de la casa a donde está la Taquilla, hay un cajón, y dentro hay un Rifle BB Red Ryder EL (Edición Limitada).

2.2.g Encuentro con un Camión de Nuka-Cola

En este caso te encuentras con un camión de Nuka-Cola volcado.

Si registras la caja que hay a su lado, encontrarás una cierta cantidad de chapas, cuya cantidad depende de tu Suerte.

2.2.h Encuentro con Brahmins parlantes

Aquí te encontrarás con unos cuantos Brahmins que dicen "Muu", o "Muu, digo."

No te atacarán y harán como si no pasara nada.

2.2.i Encuentro con Cabina del Dr. Who

Esta cabina telefónica de color azul es un maqueo a la cabina TARDIS de la serie el Dr. Who. En realidad se usaban como cabinas de la Policía en Inglaterra.

Cuando te acerques, la cabina desaparecerá, y te dejará un Sensor de Movimiento.

2.3. Adiciones

Dependiendo del consumo que hagas de algunas drogas o fármacos, puedes engancharte a ellos, y eso representa la disminución de algunas de tus características o habilidades.

Objeto	Probabilidad	Resultado	Duración
Esteroides	25%	Fuerza -2, Resistencia -2 , Agilidad -3	7 días
Mentats	15%	Inteligencia -3, Agilidad -2	7 días
Nuka-Cola	10%	¿?	7 días
Psycho	20%	Inteligencia -2	7 días
Radaway	10%	Resistencia a la Radiación -2	7 días

3. Personajes

En esta sección se listan los personajes que se pueden unir al grupo, y donde se encuentran.

Ian

A este personaje lo podemos encontrar en Arenas Sombrías (Ayuntamiento), punto 3. En muy buen tirador con las armas y también con las ametralladoras.

Puedes conseguirlo pagándole 100 chapas o si tienes bastantes puntos de habilidad en Inteligencia/Carisma y Conversación, hacerlo gratis.

Por defecto él lleva su propia Pistola de 10mm, Balas, Estimulantes y algunas Chapas.

Albóndiga

A este personaje lo podemos encontrar en Ciudad Vertedero (Casino), punto 2. Lo único que tiene como arma es su mordedura, aunque puede ser imprescindible ya que consigue realizar entre 3-4 ataques por asalto.

Para conseguir que se una al grupo deberás darle un Pincho de Iguana.

Tycho

A este personaje lo podemos encontrar en Ciudad Vertedero (Casino), en la Fosa Común. En muy buen tirador con las armas y también con las ametralladoras.

Puedes conseguirlo cuando aceptes estar de parte de Killian para acabar con Gizmo.

Por defecto él lleva su propia Escopeta, Cartuchos de Escopeta, una Nuka-Cola y Estimulantes.

Katja

A este personaje lo encontrarás en El Cementerio (Biblioteca), en el local de los Seguidores del Apocalipsis. Te dirá que es muy buena lanzando cuchillos y con las ametralladoras.

Debes decirle que pronto de vas a ir del Cementerio para acceder al diálogo donde podrás cogerla en el grupo.

Por defecto lleva sus Cuchillos Arrojadizos y un Estimulante.

4. Guía

Bueno, después de conocer un poco más lo que nos espera en los yermos y a los personajes, creo que ya estás preparado(a) para iniciar la aventura para recorrer y visitar todas las zonas que puedas y solucionar el problema del Chip de agua del que te habla tu Supervisor, en el Refugio 13.

En una zona determinada, normalmente se indican los lugares de los ***Desplazamientos*** a donde puedes dirigirte, y eso suelen ser diferentes secciones de una determinada zona, como por ejemplo la zona (Ayuntamiento) o la zona (Campo de Cultivo), o por ejemplo diferentes niveles, como en el caso del Refugio 13 y los niveles del 1 al 3. El acceso entre zonas se indica con la misma letra. Por ejemplo, en el mapa de Arenas Sombrías (Ayuntamiento), el punto B indica el desplazamiento hacia Arenas Sombrías (Campo de Cultivo) y viceversa, es decir, en el mapa de Arenas Sombrías (Campo de Cultivo), el punto B también indica el desplazamiento a Arenas Sombrías (Ayuntamiento).

Normalmente también se indica el lugar que indica la salida a los yermos (que suele ser siempre el punto A).

Aunque no he dejado visibles los interiores de hogares y residencias en espacios abiertos, dejaré indicado el lugar donde hayan ***Contenedores*** susceptibles de ser examinados.

Normalmente en las aldeas y ciudades se pueden conseguir algunas misiones y experiencia si resuelves algunas situaciones. Mira los ***Puntos de interés*** de los apartados para más información. Lo más práctico cuando llegues a algún pueblo o ciudad suele ser siempre dialogar con todos los personajes para obtener información y nuevas misiones.

En algunos casos, las ***Misiones*** indicadas en la Guía, es posible que no aparezcan en el registro de la PIPBoy, aunque la experiencia por completarlas es la misma que la indicada.

Recibes una bonificación en puntos de experiencia por cada puerta cerrada, cofre, hurto o trampa que abras, hagas o desarmes, respectivamente. Así que siempre que puedas usa las técnicas de Ganzúa, Robar o Trampas.

Cuando estés preparado, y una vez hayas visto la Introducción del juego, comenzarás esta historia en el punto **1** del Exterior del Refugio 13 (Entrada a Cueva), y como misión principal, encontrar el Chip de agua para que tus compañeros del Refugio puedan sobrevivir.

4.1. Refugio 13

El Refugio 13 es donde te encuentras inicialmente, después de la catástrofe ocurrida y la devastación.

Nada más iniciar la partida te encontrarás en el Exterior del Refugio 13 y deberás abrirte paso hasta salir a los Yermos.

También es posible entrar dentro del Refugio 13 en este momento, pero para ello deberás descansar un día antes de poder hacerlo. Si decides entrar dentro, deberás pulsar en el mecanismo de la entrada que hará girar la puerta (está justo a la izquierda de la puerta redonda con 13 grabado en ella).

4.1.a Exterior del Refugio 13 (Entrada a Cueva)

Una vez fuera del Refugio 13, te encontrarás en una pequeña caverna en la que deberás enfrentarte a Ratas de Cueva como enemigos para abrirte paso hasta los Yermos, el punto A.

Desplazamientos

En **A** está la salida a los Yermos.
En **B** está la entrada al Interior del Refugio 13 (Entrada).

Contenedores

En **C1** encontrarás un cadáver, contiene:

- 1 x Cuchillo
- 1 x Munición del Calibre .10 PB (Perforación Blindada)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando inicias el juego.

4.1.b Interior del Refugio 13 (Entrada)

Si has decidido esperarte un día o has continuado tu aventura hasta encontrar el Chip de agua y regresado al Refugio 13, podrás acceder a su interior.

Aunque parezca extraño, puedes completar alguna misión sin haber conseguido todavía el Chip. Una vez estés por aquí dentro, te recomiendo que enfundes tu arma cuando vayas a hablar con los Ciudadanos, si no, es posible que no te hablen adecuadamente.

Desplazamientos

En **B** está la salida al Exterior del Refugio 13 (Entrada a Cueva).
En **C** está el acceso al ascensor desde el que podrás dirigirte hacia el resto de niveles.

Contenedores

En **C1** encontrarás una pequeña Taquilla. Contiene:

- 2 x Bengala

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando vienes del Exterior del Refugio 13 (Entrada a Cueva).

En **2** encontrarás al médico del Refugio 13. Si tienes heridas, puedes hablar con él y te curará. Si tu Inteligencia es menor de 4 podrás conseguir Estimulantes gratis.

4.1.c Interior del Refugio 13 (Aposentos)

En este nivel, si hablas con algunos de los Ciudadanos del Refugio, verás que tienen la intención de quererse marchar.

Desplazamientos
En **C** está el acceso al ascensor desde el que podrás dirigirte hacia el resto de niveles. También apareces aquí cuando llegas a este nivel.

Puntos de interés

En **1** encontrarás a Lyle.

En **2** se encuentra Cindy.

Misión: Encontrar al Ladrón de Agua

Esta misión te la puede asignar tanto Lyle como Cindy. Después de pasar 30 días, u no enviar caravanas con agua o haber llevado el Chip de agua, vuelve al Refugio 13 y habla con alguno de los dos en el nivel de los Aposentos. Diles que ya descubrirás quién roba el agua.

Ve al nivel del Centro de Mando y descansa hasta la media noche. Verás que alguien se acerca por la zona. No hables con él y espera a que entre al almacén, donde están las reservas de agua. Una vez las haya cogido, habla con él y regístralo. Lo tendrás que matar. Si hablas con él antes de coger el agua, se marchará por el ascensor.

Conseguirás **500 PX**. Otra opción, es ir donde está y abrir la Caja. En ese caso recibirás **1.000 PX**. Al hablar contigo, si la tirada de Carisma no es lo suficientemente alta, te atacará y sólo recibirás los 500 PX.

En **3** encontrarás a un Ciudadano triste del Refugio 13. Si hablas con él, te dirá que hacia las 17:00 horas se reúnen para hablar con Theresa en el Nivel 2. Como éste, encontrarás a más ciudadanos desperdigados por el Refugio.

En **4** se encuentra Theresa. No es necesario esperar a las 17:00 para poder hablar con ella. Puedes hacerlo en su habitación.

Misión: Calmar la facción rebelde

Si hablas con ella verás el descontento que tiene con el Supervisor y te preguntará por el exterior. Te dirá que tienen la intención de irse del Refugio, y si te pones de parte del Supervisor, lo mas probable es que ya no te hable más.

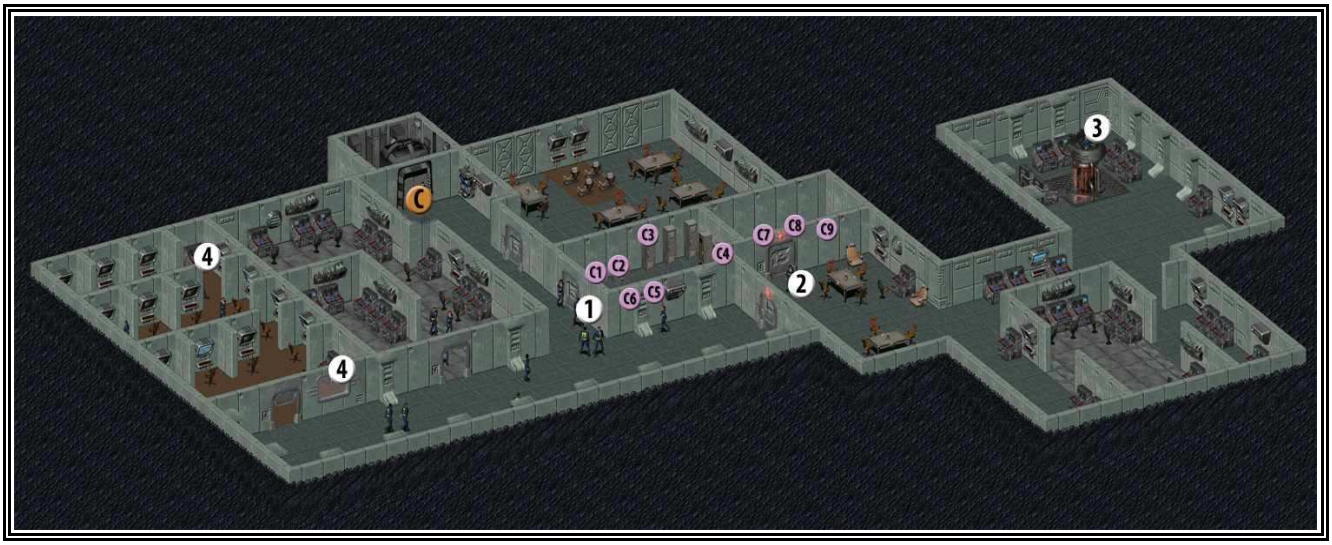
Con una Inteligencia de 6 o más podrás aplacar los nervios de la facción rebelde diciéndole que el Supervisor tiene razón y obtener ***750 PX***. También puedes matar a Theresa pero el resto de Ciudadanos que estuvieran de acuerdo con ella te atacarán y no conseguirás la experiencia de la misión.

Si en 100 días no has resuelto esta misión, los Ciudadanos se habrán ido del Refugio 13.

En **5** hay otro Ciudadano triste del Refugio 13 con quien puedes hablar.

4.1.d Interior del Refugio 13 (Centro de Mando)

Nada más llegar verás como se reúne la gente alrededor de una persona, el Guardián del agua, que está repartiendo suministros.



Desplazamientos

En **C** está el acceso al ascensor desde el que podrás dirigirte hacia el resto de niveles. También apareces aquí cuando llegas a este nivel.

Contenedores

En **C1** encontrarás: 40 x Petaca de Agua
En **C2** encontrarás: 2 x Petaca de Agua
En **C3** encontrarás:

- 1 x Botiquín de 1º Auxilios
- 1 x Mentats

En **C4** encontrarás: 2 x Estimulante
En **C5** encontrarás: 2 x Petaca de Agua
En **C6** encontrarás: 2 x Petaca de Agua
En **C7** encontrarás:

- 1 x Pistola de 10mm
- 4 x Munición del Calibre .10 BHC

En **C8** encontrarás: 4 x Cuchillo
En **C9** encontrarás:

- 1 x Escopeta
- 2 x Cartuchos de Escopeta del Calibre .12

Puntos de interés

En **1** encontrarás al Guardián del agua. Te explicará lo importante que es encontrar el Chip de agua. También puedes pedirle que te deje coger provisiones. Verás que se desplaza entre los niveles con el ascensor.

En **2** encontrarás a un Oficial del Refugio 13. Puedes pedirle que te dé algunas armas, pero para entrar necesitarás la Inteligencia a 6 o más y algo de Conversación.

En **3** está el Supervisor del Refugio 13. Con una Inteligencia de 6 o más y después de hablar varias veces con él, dile que necesitas más recursos y te entregará:

- 1 x Munición del Calibre .10 BHC
- 2 x Estimulante

Misión: Encontrar el Chip del Agua

Esta es la primera misión que se te asigna nada más empezar el juego. Tal y como te dice el Supervisor, en un principio deberás dirigirte al Refugio 15 para ver si puedes conseguir un Chip de agua de repuesto. Una vez en el Refugio 15, verás que no encontrarás nada de interés y que el Refugio totalmente destruido. Dirígete al Interior del Refugio 15 (Centro de Mando), en 1. Verás que el acceso al Centro de Mando, donde suele estar el Supervisor, está inaccesible debido a un derrumbe, pero no desesperes, busquemos más información en el Exterior.

Cuando llegues a El Eje (Mercaderes), te encontrarás con una Maestra Mercader, de los Mercaderes de Agua, que te dirá que es posible que encuentres un Chip de agua en Necrópolis. También puedes aprovechar para aumentar los días que restan para que se termine el agua de tu Refugio contratando con ella una caravana de agua.

Dirígete a Necrópolis, concretamente hasta Necrópolis (Refugio – Centro de Mando), que es donde podrás conseguir finalmente un Chip de agua. Ten en cuenta la misión de reparar la Bomba de agua si no quieres que la cosa acabe mal. :)

Una vez con el Chip, vuelve al Refugio 13 y dáselo al Supervisor. Obtendrás **7.500 PX**.

Las dos misiones que vienen a continuación te las asigna el Supervisor cuando ya hayas entregado el Chip de agua e informado en la Biblioteca del Refugio, pero hasta más adelante, y en otro lugar, no podrás resolverlas.

Misión: Destruir al líder Mutante

Cuando completas esta misión obtienes **10.000 PX**.

Misión: Destruir el origen de los Mutantes

Cuando completas esta misión obtienes **10.000 PX**.

En los ordenadores de **4** puedes conseguir 350 PX en cada uno si usas la habilidad Ciencia (y tienes suficiente técnica).

4.2. Arenas Sombrías

Esta es la primera aldea que encontrarás cuando vayas de camino al Refugio 15 a por el Chip de agua.

4.2.a Arenas Sombrías (Ayuntamiento)

Aquí hay unos cuantos contenedores, en especial, algunos contienen manuales para subir las habilidades de forma permanente.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los Yermos. En **B** te diriges a Arenas Sombrías (Campo de Cultivo).

Contenedores
En **C1** encontrarás: 1 x Manual de Explorador En **C2** encontrarás una Estantería con: • 1 x BBs • 2 x Munición del Calibre .223 En **C3** encontrarás una Estantería con: • 1 x Botiquín de 1º Auxilios • 5 x Estimulante • 1 x Maletín de Médico • 1 x Libro de 1º Auxilios En **C4** encontrarás una Estantería con: • 1 x Cuchillo • 5 x Piedra • 1 x Estimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando vienes de los Yermos. Justo en el arco de la entrada de Arenas Sombrías te encontrarás a Katrina y a Seth, el Jefe de los Guaridas.

Si hablas con Katrina, averiguarás bastante información sobre varios aspectos del juego y que los habitantes de Arenas Sombrías provienen del Refugio 15. Por ello conseguirás **250 PX**.

Si hablas con Seth, te hablará de los Escorpiones Rad y de los Piratas. Sobre los primeros, te pedirá si puedes acabar con ellos, y que se encuentran en una cueva que te marcará en el mapa, e incluso puede llevarte allí directamente. Cuando te despidas te dirá que hables con Aradesh, su líder, que se encuentra en un edifico al sur de su posición (te añadirá al registro la misión de los escorpiones). También puede comerciar contigo. Si miras su inventario, verás que tiene una cuerda, que necesitarás para el Refugio 15 (aunque la puedes conseguir gratis en Arenas Sombrías (Campo de Cultivo), en C1).

En **2** encontrarás a uno de los guardias de Arenas Sombrías y a parte de mostrarte el poco aprecio por la gente del Eje o de Ciudad Vertedero a causa de una bomba de agua que les vendieron, también te remitirá a Aradesh. Estas conversación también la tendrás con algunos otros guardias de la aldea.

En **3** encontrarás a Ian. Puedes hablar con él y averiguarás que está aquí porque se ha estado recuperando de una herida. Puede darte algo de información si quieres.

Este es el primer personaje que puedes añadir a tu grupo. Tienes dos formas. Si tu Inteligencia es de 6 o más y tu Conversación es alta, podrás hacerlo gratis y compartiréis los beneficios. Si tienes un Carisma de 9 y le dices que te sabe mal lo de sus heridas, también se te unirá gratis. Sino, deberás pagarle 100 chapas para que se te una. Una vez lo hayas hecho, conseguirás **100 PX**.

En **4** se encuentra Razlo, y su mujer. Razlo puede curarte las heridas y envenenamientos y comerciar contigo.

Si te fijas, en la parte trasera, hay un hombre tumbado, es Jarvis. Si hablas con él sabrás que está herido. Para curarle, necesitarás un Antídoto y usar la técnica de Primeros Auxilios en él.

Misión: Hacer Antídoto de Veneno

Cuando hables con el hombre herido, e intentes curarle, verás que no puedes porque está envenenado y necesitas un Antídoto. Para conseguir un Antídoto, debes hablar con Razlo y tener en tu inventario Colas de Escorpión, que las puedes encontrar en la misión de detener los Escorpiones Rad, hablando con Aradesh, punto 5. Puedes hacer tantos Antídotos como Colas lleves. Cuando hayas creado el primer Antídoto, obtendrás **250 PX** (los siguientes ya no otorgan experiencia).

Misión: Curar a Jarvis del Veneno de Escorpión Rad

Obtienes **400 PX** por completar esta misión. Para llevarla a cabo, deberás llevar un Antídoto en tu inventario, asignártelo a uno de los espacios de los objetos a usar y usar el Antídoto en el hombre que está tumbado en la habitación trasera, Jarvis.

En **5** están Tandi y Aradesh. Tandi te explicará que está aburrida de estar en Arenas Sombrías. También encontrarás a una cocinera, que si tienes bastante Suerte, obtendrás *Karma +1* por adular su cocina.

Respecto Aradesh, te puede explicar las zonas que hay en Arenas Sombrías y darte algo de información. También te hablará de los problemas que tienen con los Escorpiones Rad.

Misión: Detener a los Escorpiones Rad

Para solucionar esta misión, habla con Seth. Él conoce la ubicación de la Cueva de los Escorpiones Rad y si se lo pides te llevará allí. Te recomiendo que recojas todas las Colas de Escorpión que puedas (debes pulsar en los Escorpiones Rad para cogerlas), para entregárselas a Razlo y hacer el Antídoto del Veneno. Una vez termines con todos, obtendrás **500 PX**.

Otra opción para acabar con los Escorpiones Rad de la Cueva, o aunque ya lo hayas hecho y quieras obtener algo más experiencia, es colocar dinamita con un temporizador en la entrada, justo al lado de los huesos del suelo. Si colocas el puntero del ratón en el muro, ya verás como te indica que esa parte de la caverna es más débil. Esto lo puedes hacer cuando quieras, pero si tu Inteligencia es 3 o menos, Seth no te llevará a la Cueva de los Escorpiones Rad.

Para hacerlo, primero selecciona el tiempo (mientras la tienes en el inventario) y después tírala (la mano de dejar caer del inventario un objeto). Al cabo de ese tiempo, explotará y la cueva quedará cerrada por el derrumbe. Si has matado a todos los Escorpiones Rad, ganarás **300 PX** más. Si queda algún Escorpión Rad, ganarás experiencia por cada uno que quede.

Misión: Rescata a Tandi de los Piratas

Esta misión la obtienes después de hacer la misión de detener a los Escorpiones Rad y haber pasado dos días desde que hayas dejado Arenas Sombrías.

Habla con Aradesh y te dirá que los Piratas han capturado a su hija Tandi. Te habrá indicado en el mapa donde se encuentran. También te entregará 1 x Lanza. Habla con Razlo y dile que han raptado a Tandi. Si no llevas Colas de Escorpión en el inventario, te entregará 2 x Estimulante, 1 x Fruta y 1 x Antídoto (si es que antes le habías dado alguna Cola de Escorpión antes). Para continuar, dirígete al campamento de los Piratas.

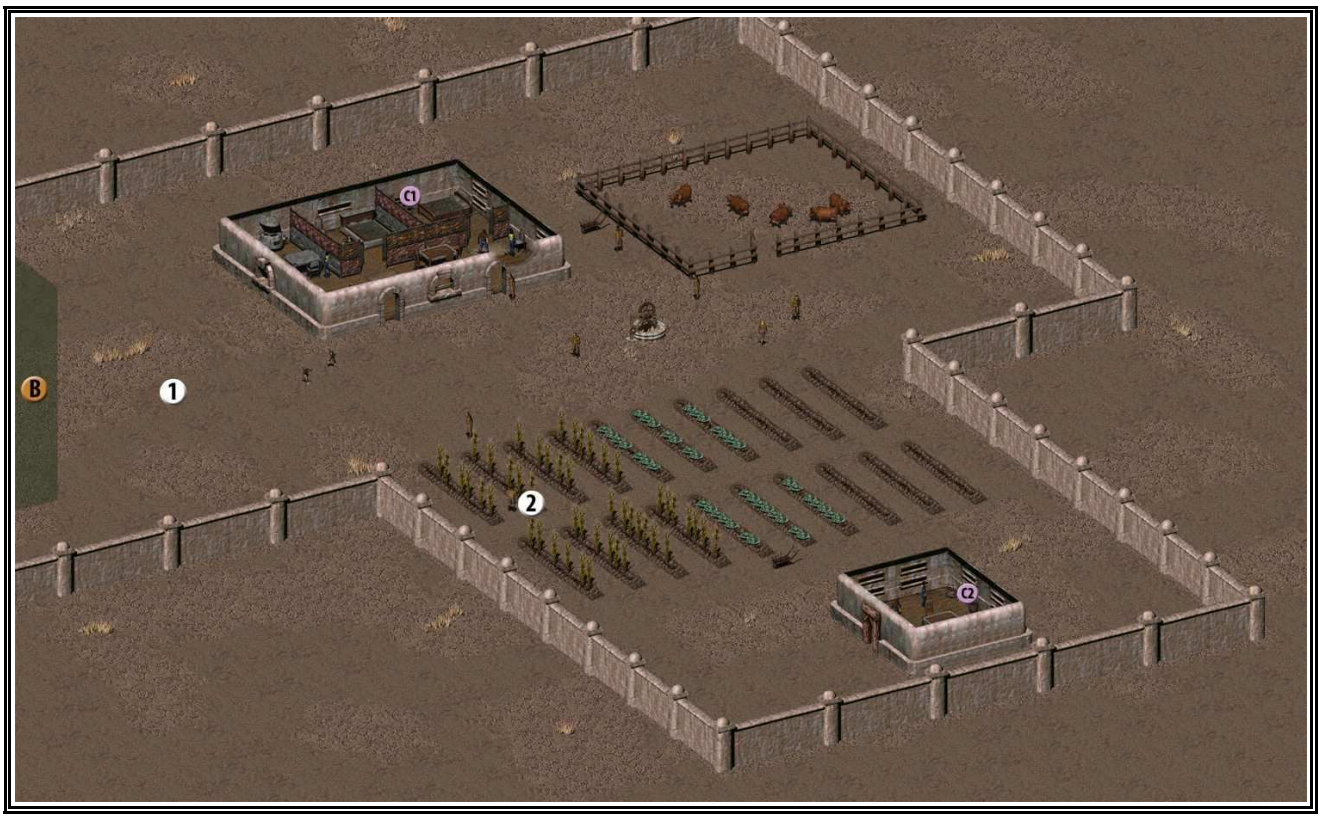
Para liberar a Tandi, tienes varias opciones:

- Decirle a Garl que eres su padre si tu Inteligencia es de 6 o más y tienes un buen Carisma o conversación.
- Con una Conversación del 45% puedes amenazar a Garl.
- Comprar a Tandi (entre 400 y 1000 chapas, depende del Carisma). Si dejas la puja por comprarla y no la has “obtenido”, Garl te atacará.
- Luchar con Garl. Si pierdes, Garl te matará. Si ganas, puedes saquear su inventario.
- Abre la puerta de la celda de Tandi y mata a todo el mundo. O mata a todo el mundo y libera a Tandi.
- Usa el Sigilo, abre la puerta de la celda de Tandi y marcharos.

Cuando hayas liberado a Tandi, obtendrás **500 PX**. Una vez llegues a Arenas Sombrías con ellas, obtendrás otros **400 PX**. Y si hablas después con Aradesh, obtendrás **500 chapas**.

4.2.b Arenas Sombrías (Campo de Cultivo)

Esta es la zona este de Arenas Sombrías. Tal y como te habrá dicho Aradesh, en esta zona se encuentran los Campos de cultivo y el Corral de Brahmins.



Desplazamientos

En **B** te diriges a Arenas Sombrías (Ayunamiento).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:

- 1 x Manual de Explorador
- 1 x Cuerda

En **C2** hay tirado en el suelo:

- 1 x Cuerda

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando vienes de la parte Este de Arenas Sombrías.

En el punto **2** están los Campos de cultivo y en ellos encontrarás a Curtis.

Misión: Ayuda a mejorar la agricultura de Arenas Sombrías

Si hablas con Curtis y tienes al menos la Ciencia al 40%, podrás hablarle de un nuevo método de cultivo para sus campos. Con eso obtendrás **500 PX**.

4.3. Cueva de los Escorpiones Rad

A esta cueva solo puedes llegar al hablar con Seth, en Arenas Sombrías, punto **1** y forma parte de la Misión: Detener a los Escorpiones Rad, que te asigna Aradesh en **5** de Arenas Sombrías (Ayuntamiento).

Dentro encontrarás a un gran número de Escorpiones Rad (9 en total) y debes terminar con todos para completar la misión.

Desplazamientos

En **A** está la salida a los Yermos (vuelves a Arenas Sombrías).

Contenedores

En **C1** hay tirado en el suelo:

- 1 x Munición del Calibre .10 BHC

En **C2** hay tirado en el suelo:

- 1 x Munición del Calibre .10 BHC

En **C3** hay tirado en el suelo:

- 1 x Munición del Calibre .10 BP
- 1 x Estimulante

4.4. Refugio 15

Esta zona del mapa, la tienes marcada desde el inicio del juego. Una vez llegas aquí, verás que toda la zona está completamente desolada y hay una cabaña cerca. Entra en la cabaña y ya verás una esclusa por la que podrás acceder al Interior del Refugio 15 (Nivel 1).

Desplazamientos
En **A** está la salida a los Yermos. En **B** está la entrada al Interior del Refugio 15 (Entrada a Cueva).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando vienes desde los Yermos.

4.4.a Interior del Refugio 15 (Entrada a Cueva)

Una vez hayas descendido por la escalera de la esclusa y llegues al interior del Refugio 15, te encontrarás en una pequeña caverna. Sigue tus pasos hasta la boca del ascensor, en el punto C. En esta zona deberás combatir contra Ratas de Cueva y una Rata Topo inferior.

Observarás que este Refugio está más sucio y destrozado, a diferencia del Refugio 13 (si es que has visitado su interior). Tampoco hay demasiada luz, puedes usar Bengalas, si quieres, para verte por la oscuridad.

Desplazamientos

En **B** está la salida a la zona exterior del Refugio 15. Apareces aquí cuando bajas la escalera.
En **C** está el acceso al ascensor con el que podrás acceder al Interior del Refugio 15 (Aposentos).
Como no funciona el ascensor, necesitarás una Cuerda para bajar, que la puedes obtener en Arenas Sombrías (Campo de Cultivo). Para usarla, colócala en un espacio de objeto, pulsa en ella y después en la boca del ascensor. Verás que aparece un mensaje conforme has podido usar la cuerda para bajar por el hueco.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla en la pared que contiene:
- 6 x Bengala

En **C2** hay una Taquilla en la pared que contiene:
- 1 x Botiquín de 1º Auxilios
- 4 x Estimulante

En **C3** hay tiradas en el suelo:
- 2 x Bengala

4.4.b Interior del Refugio 15 (Aposentos)

Si consigues usar la Cuerda en el ascensor, podrás descender a los otros niveles del Refugio 15. En este segundo nivel deberás enfrentarte a Ratas Cerdo y Ratas de Cueva. También hay algún que otro objeto tirado por el suelo.

Desplazamientos

En **C** está el acceso al ascensor con el que puedes volver al Interior del Refugio 15 (Entrada a Cueva). También aparecerás aquí cuando llegues desde ese lugar.
En **D** está el acceso al ascensor con el que puedes acceder al Interior del Refugio 15 (Centro de Mando). También aparecerás aquí cuando llegues desde ese lugar. Necesitarás de nuevo una Cuerda para bajar por el hueco del ascensor. En el Contenedor **C2** puedes obtenerla.

Contenedores

En **C1** hay tirado en el suelo:
- 1 x Rifle de Caza

En **C2** hay tirado en el suelo:
- 1 x Munición del Calibre .223

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Chupa de Cuero
- 1 x Cuerda

En **C4** hay tirado en el suelo:
- 1 x Munición del Calibre .223

4.4.c Interior del Refugio 15 (Centro de Mando)

Al igual que en tu refugio, en el Refugio 15 este es el último nivel, el Centro de Mando. Aquí deberás enfrentarte a Ratas de Cueva, Ratas Cerdo y a alguna Rata Topo inferior.

Desplazamientos

En **D** está el acceso al ascensor con el que puedes volver al Interior del Refugio 15 (Aposentos). También aparecerás aquí cuando llegues desde ese lugar.

Contenedores

En **C1** hay tirado en el suelo:
- 1 x Munición del Calibre .10 PB

En **C2** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Granadas de Fragmentación
- 1 x Dinamita

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- SFL de 10mm
- 1 x Munición del Calibre .10 PB

En **C4** hay tirado en el suelo:
- 1 x Palanca

En **C5** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Munición del Calibre Mágnum .44 CM

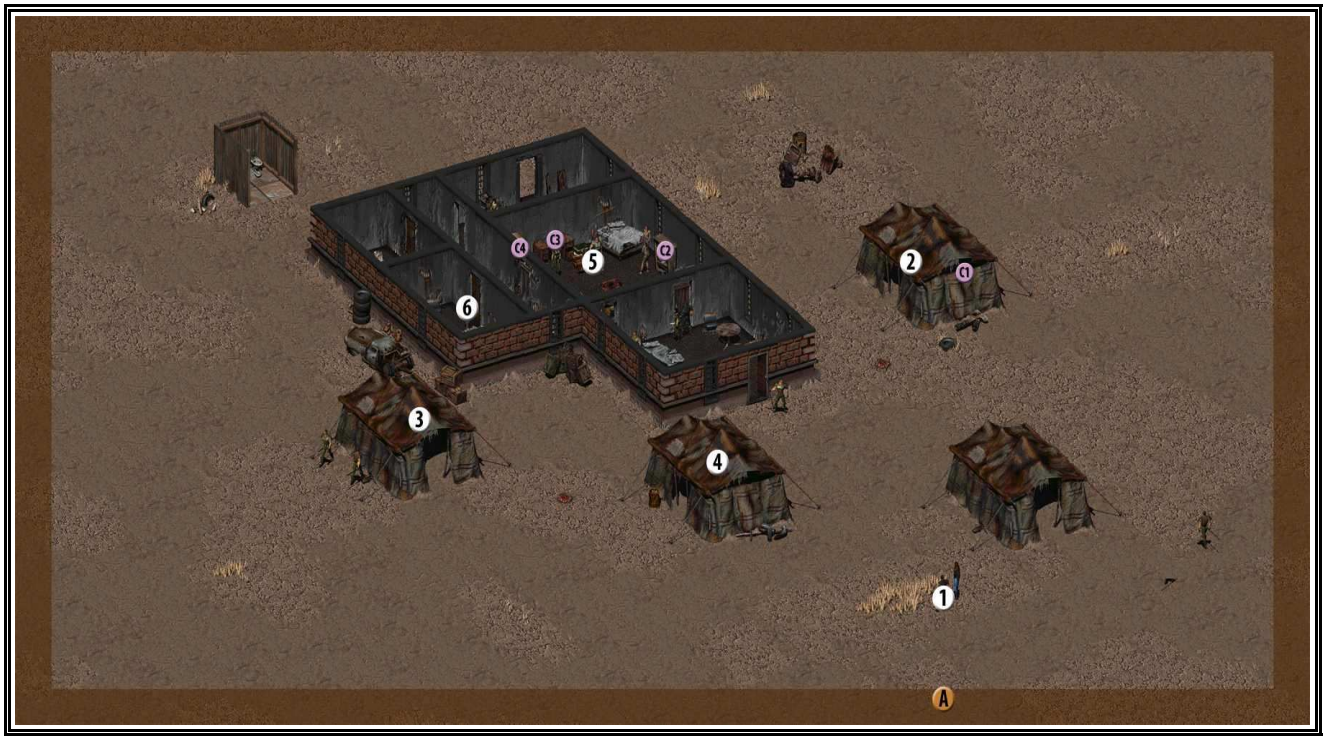
En **C6** hay tirado en el suelo:
- 1 x Libro de 1º Auxilios

Puntos de interés

En el punto **1** se encuentra la entrada derrumbada donde está el centro de mando. Nada más acercarte te aparecerá un mensaje conforme tendrás que buscar el Chip de agua en otra parte, y ganarás **500 PX**.

4.5. Piratas

La primera vez que llegues a su campamento, observarás que los Piratas no te atacarán. Te recomiendo que guardes el arma que lleves puesta. Igualmente, si intentas robar algo del edificio de los Piratas, te atacarán.



Desplazamientos
En **A** está la salida a los Yermos.

Contenedores
En **C1** hay tirado en el suelo: • 1 x Munición del Calibre Mágnum .44 BHC En **C2** hay una Estantería que contiene: • 2 x Cóctel Molotov En **C3** hay una Mesa que contiene: • 1 x Munición del Calibre Mágnum .44 CM • 1 x Cartuchos de Escopeta Calibre .12 En **C4** hay una Nevera que contiene: • 1 x Dinamita • 1/2 x Cartuchos de Escopeta Calibre .12 • 1 x Escopeta • 1 x Chupa de Cuero • 93 Chapas • 1 x Ganzúas

Puntos de interés

Apareces en **1** cuando llegas al campamento de los Piratas.

En **2** está Tolya. Puede darte una breve información de los Piratas y los lugares donde ha estado.

En **3** está Diana. Puede reparar el equipo, aunque seguramente al inicio te dirá que tiene ya bastante con el propio equipo de los Piratas. También puedes comerciar con ella, tiene algo de munición de Mágnum .44.

En **4** está Petrox. Al igual que Tolya, también puede hablarte de los lugares que ha estado. Es uno de los subjefes de Garl.

En **5** están Garl y Gwen. Garl es el jefe de los Piratas y deberás hablar con él para la Misión: Rescata a Tandi de los Piratas. Gwen es la consejera de Garl.

Si vienes aquí antes de que Tandi, en Arenas Sombrías, sea raptada, puedes pedirle a Garl unirte a los Khans. Dile que quieres patear culos, que serás sangriento y que matarás a los prisioneros. Debes hacer eso en los siguientes segundos y antes de hablar con Garl, sino, te atacará. Una vez hayas hecho eso, habla con Garl y obtendrás **500 PX**.

Si decides luchar contra los Khans y matas a Garl y a tres Piratas más, o matas al menos diez Piratas, conseguirás **200 PX** por cada prisionero que quede con vida (en total son 3, es decir 600 PX). Sin embargo, siguiendo esta opción, no obtienes los 500 PX por rescatar a Tandi.

En **6** está la celda donde se encuentra encerrada Tandi. Obtienes **25 PX** por abrir la cerradura de una celda (como hay dos celdas, pues 50 PX en total).

4.6. Ciudad Vertedero

Este lugar está dividido en dos zonas, la zona norte y la zona sur. Es un lugar habitual de comercio, sobre todo con gente del Eje. Nada más llegar, si es de día podrás entrar. Si es de noche, depende de si tienes tu Inteligencia en 5 o más y una buena Conversación, que puedas entrar.

4.6.a Ciudad Vertedero (Entrada)

Al interior de la Ciudad Vertedero se accede por la parte sur. Deberás desequipar tus armas para no tener demasiados problemas dentro.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los Yermos. En **B** está el acceso a Ciudad Vertedero (Posada). En **D** hay unas Escaleras de bajada al Sótano del Hospital. También aparecerás aquí al subir.

Contenedores	
En **C1** hay una Nevera (cerrada) que contiene: • 5 x Nuka-Cola • 4 x Fruta • 5 x Alcohol • 7 x Cerveza	En **C2** hay un Cajón de Hielo (cerrado) que contiene: • 3 x Munición del Calibre .10 BHC • 3 x Munición del Calibre .10 BP En **C3** hay una Estantería que contiene: • 5 x Piedra • 3 x Granada de Fragmentación

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas de los yermos. Nada mas llegar, el guardia de la entrada, Kalnor, entablará conversación contigo y te pedirá que para entrar a Ciudad Vertedero, vayas sin armas (las lleves desenfundadas. Si te ven con armas, los guardias de dentro te atacarán. Si es por la noche, tendrás una oportunidad de entrar si tu Inteligencia es de 5 y pasas la tirada de Conversación.

En **2** encontrarás a un guardia de la Ciudad Vertedero, Lars. Si hablas con él, averiguarás que hay una banda, los Kalaveras que tratan con negocios ilegales, pero que no tienen pruebas para detenerlos. Puedes aceptar ayudarle para que te asigne una misión.

Misión: Reventar a la banda de los Kalaveras

Una vez hayas hablado con el Guardia, tu tarea consistirá en obtener pruebas (o algún otro medio) para deshacerte de la banda de los Kalaveras, cuyo jefe es Vinnie, punto 6 de Ciudad Vertedero (Posada).

Tienes dos opciones para solucionar esta misión:

1) Hablar con Sherry, en la Posada de Marcelles, el punto 5 de Ciudad Vertedero (Posada).

Habla con ella y dile que deje la banda de los Kalaveras. Cuando haya pasado un día, verás que se encuentra en una habitación de la izquierda, un poco más abajo de donde estaba antes. Pídele que testifique contra los Kalaveras, entonces vuelve con Lars y díselo. Ganarás **500 PX**.

2) Ve al Fosa Común, en el punto 4 de Ciudad Vertedero (Casino), a partir de las 16:00, que es cuando abren. Verás que Neil (el Camarero y propietario de la Fosa), despacha a uno de los Kalaveras por molestar a Trish (puedes coger su Armadura de Cuero y alguna cosa más). Ahora puedes ir a ver a Vinnie y decirle que quieres unirte a los Kalaveras.

Vinnie te pedirá que le robes una urna a Neil, que se encuentra a la derecha del todo de la barra del bar. Si lo haces por el día, cuando está Neil, deberás utilizar el Sigilo y usar Robar en la urna. Puedes robarla con normalidad entre las 4:10 y las 12:00. Si te coge Neil, se volverá hostil. Si se la devuelves a Neal tendrás bebidas gratis.

Llévale la urna y te dirá que les ayudes a acabar con Neal. Una vez en el Fosa Común acaba con Neil y Trish, por hacer esto conseguirás **300 PX**. O puedes decirle que ya os encontraréis allí y hablar con Lars sobre el asunto. En este caso conseguirás **300 PX** por emprender una acción arriesgada contra los Kalaveras y otros **500 PX** cuando hables con Lars. Consigues igualmente los **800 PX** si dices que no los vas a ayudar y acabas con ellos (sin decírselo a Lars).

Otra opción es seguir el camino malvado y acabar con los guardias de Ciudad Vertedero y con Lars, antes de terminar con Neal.

- Si matas a los Kalaveras y a los guardias, conseguirás la recompensa de traicionar a los Kalaveras, pero serás un fugitivo ya que acabaste con los guardias.
- Tienes 2 días para preparar el combate después de mostrarle la urna a Vinnie, si superas esos días, encontrarás muerto a Neal.
- Consigues **400 PX** por enseñarle la urna a Vinnie, si Neil no está muerto y has visto la secuencia de Trish antes de pedirle unirte a los Kalaveras (ya que esto lo puedes hacer en cualquier momento).

En **3** está el Hospital. Dentro verás a dos guardias, a Cougar y a Flash. Cougar podrá decirte que es el ayudante de Doc Mórbid, y su jefe es Flash.

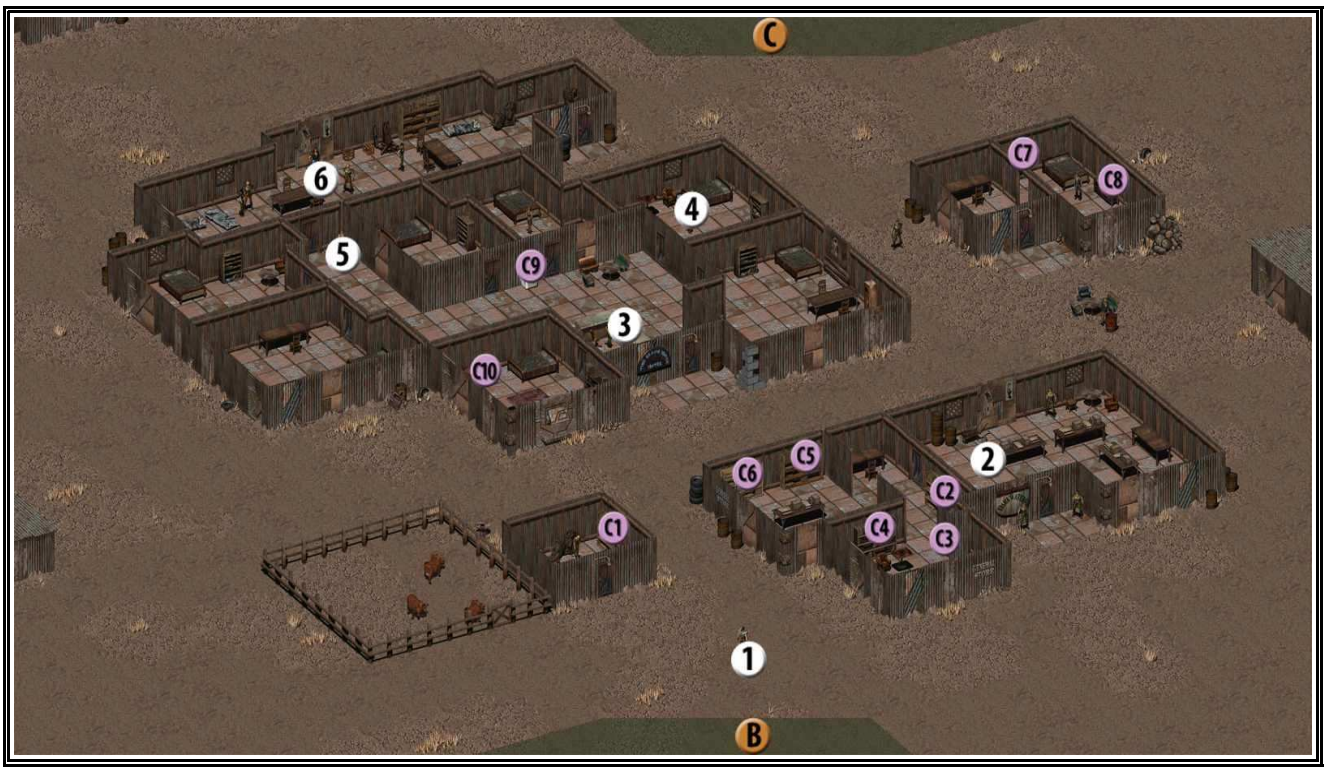
En la sala de la derecha, está Doc Mórbid y puede curarte las heridas por un precio. Si has hablado con Gretch, en el Sótano del Hospital, podrás preguntarle sobre ello, aunque te dirá que no es asunto tuyo.

En **4** se encuentra la Prisión. En la entrada está Andrew, el guardia. Si te encierran, puedes salir de la prisión esperándote un día, o si tienes intención de acabar con Killian, puedes abrir la cerradura (**250 PX**), aunque esto provocará que los guardias se vuelvan hostiles.

Cada vez que vas a prisión, pierdes 100 chapas y 1 punto de karma. Si no tienes chapas, perderás 3 puntos de karma.

4.6.b Ciudad Vertedero (Posada)

Esta es la zona céntrica de Ciudad Vertedero. Destaca principalmente, y tal por como su nombre indica, por la Posada.



Desplazamientos

En **B** está el acceso a Ciudad Vertedero (Entrada).
En **C** está el acceso a Ciudad Vertedero (Casino).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Cat's Paw (revista)

En **C2** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Rifle Red Ryder (Jinete Rojo) BB.

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Manual de Explorador
- 2102 chapas
- 1 x Ágila del Desierto (Mágnum .44)
- 1 x Estimulante

En **C4** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Mentats

En **C5** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Mochila
- 1 x Cuerda

En **C6** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Rifle de Caza

En **C7** hay una Estantería que contiene:
- Una Especie de Pequeña Caja Oxidada

En **C8** hay un Ropero que contiene:
- 15 chapas

En **C9** hay una Nevera que contiene:
- 4 x Fruta
- 4 x Pincho de Iguana
- 4 x Pincho de Iguana
- 4 x Nuka-Cola

En **C10** hay una Mesa que contiene:
- 1 x Palanca

Puntos de interés

Apareces en el punto **1**. De nuevo, lo guardias de esta zona te atacarán si te ven con un arma.

En el punto **2** se encuentra Killian Darkwater. El Almacén es suyo y puedes comprarle y venderle cosas. Puedes indicarte en el mapa la ubicación del Eje, de los Piratas y de Necrópolis. También puedes entrar en su habitación, y saquear lo que quieras (Contenedores del C2 al C6), incluida su caja fuerte (que es lo que tiene para comerciar, incluidas las chapas). Esto lo puedes hacer a las 6:00 o con Sigilo en el momento que quieras. Si Killian te coge robando, irás a la prisión, punto 4 de Ciudad Vertedero (Entrada).

Misión: Detener a Gizmo

Mientras estés en la tienda de Killian Darkwater, un malhechor de Gizmo, Kenji, entrará y empezará a disparar a todo el mundo. Ayuda a los guardias a acabar con él, y Killian te pedirá que le ayudes a encontrar pruebas de sus fechorías para conseguir que la gente del pueblo decida que se vaya. Puede ocurrir que Kenji mate a Killian, con lo que recibirás **600 PX** "por tu parte"; los guardias no reaccionarán. Si tú matas a Kenji, recibirás **400 PX**.

Puedes obtener las pruebas de dos formas, o colocando un micrófono o grabando la conversación en una cinta implicando a Gizmo. En el primer caso, utiliza el Sigilo, y coloca el micrófono en sus bolsillos (usando la técnica Robar). En el segundo caso, deberás hablar con él y llegado el momento pregúntale porqué quiere ver muerto a Killian (también puedes decirle que has matado a Killian pero que no tienes sus Placas de Identificación).

Vuelve con Killian, y obtendrás **500 PX**. Te ofrecerá como recompensa uno de éstos:

- 1 x Escopeta y Cartuchos
- 1 x Armadura de Cuero
- 1 x Maletín de Médico
- 5 x Estimulante

A continuación te pedirá que le ayudes a acabar con Gizmo; puedes pedirle una recompensa y te dirá que te pagará la tarifa habitual de mercenario, 500 chapas. Ahora tendrás que ir a hablar con Lars. Cuando te hayas preparado, díselo e irás directamente a enfrentarte a Gizmo y a Izo.

Al acabar, recibirás **600 PX** y las 500 chapas.

- Si estás en la prisión cuando maten a Gizmo, no podrás saquear su cuerpo.
- Puedes no decir nada a Lars e ir a matar a Gizmo, y aunque obtienes los PX, no recibes la recompensa de 500 chapas y Lars te pide que te vayas de la ciudad.

En el punto **3** está la Posada de Marcelles. Puedes hablar con Marcelles para descansar por 1 día, que cuesta 25 chapas o por una semana, que cuesta 150 chapas. Si abres la nevera más de 1 vez, sin ser un cliente, Marcelles te atacará.

En **4** está Sinthia. Si la has rescatado de forma legal (el Pirata se ha marchado), y eres un personaje masculino, podrás estar con ella gratis o con una prueba de Carisma. Si eres hombre, siempre puedes volver con ella por 40 chapas. Te volverás adicto si varias veces que duermas con ella no pasas la prueba de Inteligencia.

Misión: Rescatar a Sinthia

Alquila una habitación en la Posada, y dirígete a la habitación de la derecha. Cuando puedas descansar, hazlo. Al levantarte, Marcelles te pedirá que rescates a Sinthia del Pirata. Si lo rechazas, Marcelles cogerá su escopeta y disparará tanto Sinthia como al Pirata.

Sal de tu habitación y dirígete justo a la de al lado. El Pirata iniciará la conversación. Puedes hacer que hable contigo y hacer que te ataque a ti, con lo que podrás acabar con él y dejar viva a Sinthia (aunque a ella no le gustará). Consigues **400 PX** por esto. También puedes hablar con él tres veces, hasta que te pregunte cual es el siguiente paso. Tienes la opción de pagarle chapas (100) o decirle que podrá marcharse si deja a Sinthia. En este caso, ganarás **1000 PX**.

Marcelles también te recompensará con una noche gratis.

En **5** está Sherry. Debes hablar con ella para la Misión: Reventar la banda de los Kalaveras. Si consigues que se vaya de la banda, la encontrarás en la habitación justo arriba de la de Marcelles, a la izquierda.

En **6** encontrarás a Vinnie, jefe de la banda de los Kalaveras.

4.6.c Ciudad Vertedero (Casino)

Obviamente, el Casino es el establecimiento que predomina la zona, y lo dirige Gizmo.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los Yermos. En **C** está el acceso a Ciudad Vertedero (Posada).

Contenedores
En **C1** hay una Estantería que contiene: • 1 x Paquete de Fideos En **C2** hay una Estantería que contiene: • 1 x Bolsa • 1 x Revista “Armas y Balas” • 1 x Mechero

Puntos de interés

Cuando llegas desde Ciudad Vertedero (Posada), apareces en **1**.

En **2** encontrarás a Phil y a Albóndiga, su perro. Si le das un Pincho de Iguana a Albóndiga, recibirás **100 PX** y solucionarás la misión de Phil de deshacerse del Perro. A partir de ahí, Albóndiga se te unirá como NPC al grupo.

En **3** encontrarás a Gizmo y a su secuaz, Izo. Todo este local es su Casino. Deberás venir aquí para la Misión: Detener a Gizmo.

> ***Misión: Matar a Killian***
>
> En el caso que quieras ponerte de parte de Gizmo, te asignará esta misión. Te ofrecerá 1000 chapas, pero con una Inteligencia de 6 o más puedes pedirle 1500. Mata a Killian y coge sus Placas de Identificación. Vuelve con Gizmo y obtendrás la recompensa (Habla con Izo para recibirla). Si matas a Killian antes de hablar con Gizmo, solo consigues 1000 chapas, y evidentemente los guardias de Ciudad Vertedero se volverán hostiles.
>
> Obtienes **600 PX** por la derrota de Killian.
>
> - Si aceptas la misión inicialmente, Kenji no aparecerá en el establecimiento de Gizmo.

En **4** está el Fosa Común. Neal es el propietario y el camarero. Tendrás que venir aquí para la Misión: Reventar a la banda de los Kalaveras.

A la izquierda puedes encontrar a Ismarc, el cantante. Puede indicarte las localizaciones del Eje, de la Hermandad del Acero y de Adytum si se lo preguntas.

También encontrarás a Tycho, el Ranger del Desierto. Si estás de parte de Killian, puedes pedirle ayuda y se te unirá al grupo. Recibirás **300 PX** por ello.

En medio del bar puedes encontrar a Trish. Si tienes la opción de preguntarle quién es Saúl hazlo, ya que después, en el ring de boxeo, podrás hablar con él sobre ella.

En **5** está el Ring de Boxeo. También es donde encontrarás a Saúl.

> ***Misión: Salvar la relación de Trish y Saúl***
>
> La primera vez que hables con él preséntate educadamente y pregúntale qué hace en Ciudad Vertedero, y deja que te explique su historia y sigue todas las opciones de diálogo posibles.
>
> Vuelve a hablar con él una segunda vez y esta vez háblale de Trish. Si todo ha ido bien podrás decirle que está preocupada por él. Ganarás **250 PX** por esto y salvarás su relación. Quizás tengas que hablar varias veces con ellos para avanzar en esta conversación.

Puedes apostar en sus combates (habla con Gustofer que está a la izquierda de Saúl) y te dirá que cada tres días, antes de las 16:00, Saúl hace un combate. Aunque no ganas mucho en las apuestas, los combates pueden ser divertidos, sobre todo cuando se trata del Escorpión Rad.

4.6.d Sótano del Hospital

Aquí accedes desde las Escaleras que hay en el Hospital, en la sala donde se encuentra Doc Mórbid.

Desplazamientos

En **D** están las Escaleras de subida al Hospital de Ciudad Vertedero (Entrada). También aparecerás aquí al bajar las Escaleras.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (cerrada y con trampa) que contiene:

- 4 x Munición del Calibre .10 BHC
- 3 x Munición del Calibre .10 BP
- 1 x Maletín de Médico
- 837 Chapas

En **C2** hay una Mesa que contiene:

- 3 x Pincho de Iguana

Puntos de interés

En el punto **1** se encuentra Gretch (algo tonto). Te puede explicar qué hace ahí y para qué sirven todos los restos de cadáveres que hay en la mesa. Averiguarás que Doc Mórbid comercia con el Eje los cadáveres.

4.7. El Eje

En el Eje es donde puedes encontrar trabajo, ya sea mediante las caravanas o con los tablones de anuncios para ganarte unas chapas. Quizás sea la ciudad más grande de todo Fallout 1. Si te vuelves un fuera de la ley mientras estés en el Eje, no saldrás del modo combate mientras hayan guardias con vida.

4.7.a El Eje (Entrada)

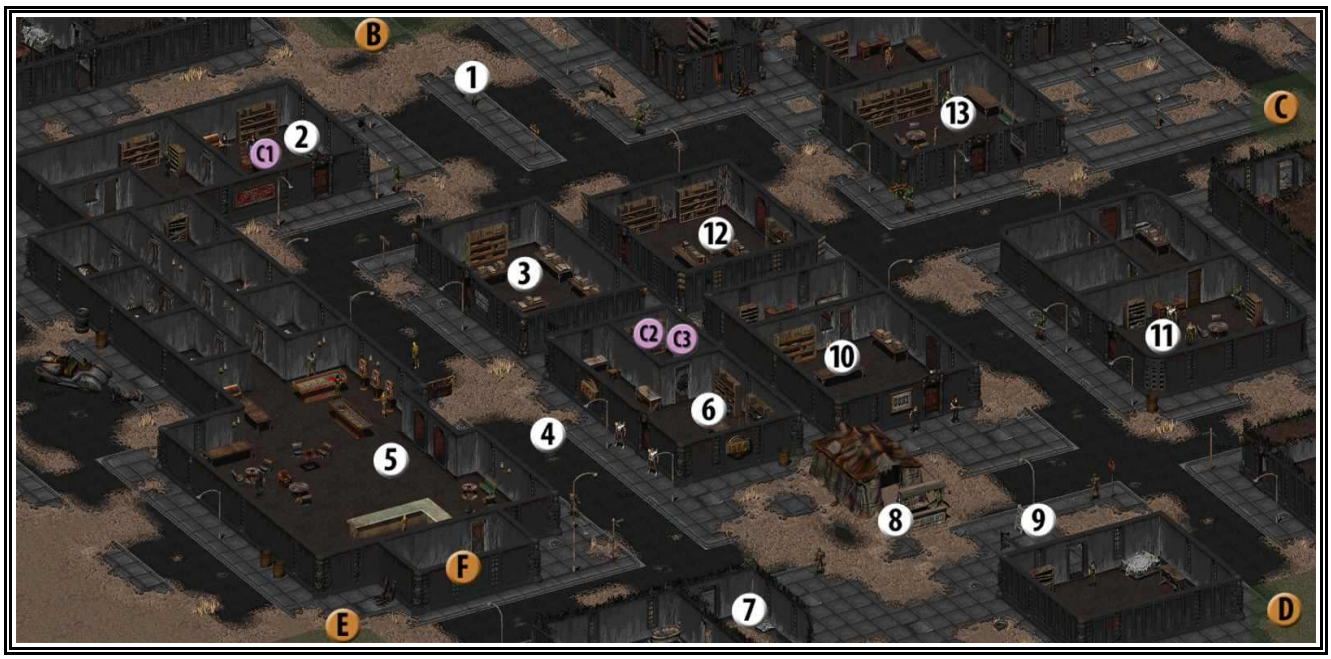
Nada más entrar en el Eje, ya verás una serie de gente reunida, cuyo negocio son las caravanas.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los Yermos. En **B** está el acceso a El Eje (Centro ciudad).

Puntos de interés
Aparecerás en **1** cuando llegas a El Eje desde los Yermos. Verás que los comerciantes de caravanas se reúnen aquí. Entre ellos puedes encontrar a Mat y a Luke que pueden darte una poca información. En **2** encontrarás a Dan quien se encarga de los Brahmins de las caravanas. En **3** está el Suplente Tony Fry. Si hablas con él averiguarás que hay unas caravanas desaparecidas. También puedes preguntarle por trabajo, y te dirá que normalmente se contrata gente para las caravanas. En concreto te recomendará los Comerciantes de Ultramar, que los dirige Butch, y los encontrarás en el Mercado de los Mercaderes. En **4** está Gunther, que también puede darte algo más de información sobre El Eje, como la Armería de Beth y que si quieres conseguir descuentos que hables con Butch, que es el propietario. También te dirá que las mejores caravanas son las de Butch y te hablará del Halcón Maltés.

4.7.b El Eje (Centro ciudad)

En esta zona se encuentran las mayorías de la tienda y donde podrás conseguir que te contraten en las caravanas.



Desplazamientos

En **B** está el acceso a El Eje (Entrada).
En **C** está el acceso a El Eje (Ciudad Antigua).
En **D** está el acceso a El Eje (Mercaderes).
En **E** está el acceso a El Eje (las Alturas).
En **F** está el acceso al Escondrijo de Decker.

Contenedores

En **C1** hay una Mesa que contiene:

- 2 x Esteroides
- 1 x Psycho
- 1 x BHC de Mágnum .44
- 1 x PB de 10mm
- 1 x CM de .223

En **C2** hay una Estantería que contiene:

- 15 x Combustible de Lanzallamas
- 2 x Granada (Plasma)
- 2 x Granada (Fragmentación)
- 1 x Botiquín 1º Auxilios.
- 1 x Mentats
- 1 x Herramienta
- 3 x Bengala
- 1 x Esteroides

En **C3** hay una Taquilla que contiene:

- 2034 chapas

Puntos de interés

Aparecerás en **1** cuando llegas desde El Eje (Entrada).

En el punto **2** están la Caravana Carmesí. Lo dirige Demetre y si quieres trabajo en una de las caravanas tendrás que hablar con Keri, que está al lado. Pagan 600 chapas por el viaje. Los personajes masculinos pueden ligar con ella si su Carisma es 7 o más (te entregará algunos objetos).

En el punto **3** están los Grandes Almacenes (Almacenes Todo en Uno). Los lleva Mitch. En especial le puedes comprar el Contador Géiger y el Sensor de Movimiento para la PIPBoy, aunque no son baratos. También le puedes comprar un Libro de 1º Auxilios, un Manual del Explorador, una Enciclopedia de la Ciencia y un Libro de Electrónica.

Dando vueltas por **4** verás a Lemmy. Te puede dar una recomendación para Vance más adelante, e información sobre Decker y las caravanas desaparecidas. Si tienes una Fuerza alta, te lo podrá decir gratis si lo amenazas, y la recomendación, si superas la tirada de Carisma.

En **5** está el Halcón Maltés. Justo al lado de la barra, está Kane. Si hablas con él te ofrecerá un "trabajo" y conocerás a los Clandestinos (que los dirige Decker). Justo por la habitación de detrás de Kane, se accede a su guarida. Ver el apartado del Escondrijo de Decker.

Si no has acabado con Gizmo o con Killian en Ciudad Vertedero, deberás haber hablado con Beth o con Lorenzo para saber que Decker te puede ofrecer trabajo.

En **6** está la Compañía del Crédito Amistoso, que la lleva Lorenzo. Puedes coger lo de los Contenedores C2 y C3, pero deberás acabar con Lorenzo y sus Guardaespaldas. Lorenzo te puede prestar chapas (hasta 1.000), pero primero le debes demostrar que puedes devolvérselas, e inicialmente solo te prestará 200. Si le preguntas sobre los Niños, te marcará la ubicación del Cementerio. Si has acabado con Decker, Lorenzo no te hablará.

Puedes irle pidiendo el préstamo (en un mismo momento determinado), primero 200, después 400... así hasta 1000 y después matarlo (los guardias ni se inmutan). Después también podrás coger las chapas que hay en su caja fuerte.

En **7** está Irwin. Si hablas con él te dirá que su casa la asaltaron unos Piratas. Si aceptas su misión, irás directamente allí. Ver el apartado: Casa de Irwin.

Misión: Acabar con los Piratas que asaltaron la Casa de Irwin

Si aceptas la misión de Irwin, aparecerás en su casa. Tienes que ser Nivel 5 y llevar a otros Pjs o al menos ser Nivel 9 si vas a solas. Una vez allí acaba con los Piratas y vuelve con Irwin.

Como recompensa obtienes **500 PX** y una **Pistola .223 (Única)**.

En **8** está el Delicias de Iguana de Bob. Si has hablado con Doc Mórbid, sabrás que Bob tiene algo que ver con el asunto de los cadáveres y de qué están hechos sus pinchos. Puedes chantajearle para que te ofrezca algunas chapas por tu silencio cada tantos días. Con esto obtienes **500 PX** y depende de tu Carisma y Fuerza. Si le pides indiscriminadamente chapas, dejará de hablarte y si le atacas, los guaridas del Eje irán a por ti.

En **9** hay un Tablón de Anuncios. En estos tablones puedes conseguir trabajos por hacer. En concreto, en este tablón, encontrarás trabajo de parte de Rutger, de los Comerciantes de Ultramar.

En **10** está la Armería, Beth es la dueña. Si le dices que has matado a Decker te dará seis Estimulantes.

En **11** está Justin Greene, el Sheriff, y el local es la Comisaría de Policía del Eje. A su lado también verás al Suplente Kenny.

Misión: Acabar con Decker

Esta misión la consigues si una vez aceptado el trabajo de Decker de matar al mercader, hablas con el Sheriff Greene y lo denuncias. Habla con él, y cuando te hayas preparado díselo. Irás directamente a la Guarida de los Clandestinos. Greene te pagará 300 chapas al inicio y otras 1.000 al terminar el trabajo. Te recomiendo que vayas al menos cuando tengas bastante nivel, ya que Kane hace 4 ataques por turno y mucho daño.

La misión acaba una vez terminas con Decker y con Kane; el resto de gente se rendirá. Si el Sheriff muere, puedes pedirle la recompensa al Suplente Fry. Cuando termines, obtendrás **1.400 PX** y 1.000 chapas.

En **12** está la Biblioteca, que la lleva la señora Stapleton. Puedes comprarle algunos libros que suben las técnicas. También puede ofrecerte un Holodisco con información sobre el Chip de agua por 750 chapas (o 500 según tu Carisma o Trueque). Una vez con el Holodisco, úsalo en el inventario (Ganarás **100 PX**) y podrás ver su información en la PIPBoy.

Un truco del juego es que puedes obtener todos los libros que quieras (que tiene disponibles) si le vendes una Bolsa o una Mochila y se añadirán a los que ya tiene cada vez que hables con ella. Esto sirve por si quieres comprar un gran lote del mismo tipo de libros. También puedes robarle los libros si quieres. Más adelante tendrás que venir a hablar con ella por un asunto de una Armadura de Energía.

En **13** están los Comerciantes de Ultramar. Rutger está en la sala principal y Butch, el jefe, está en la habitación de atrás. Si hablas con Butch por lo del anuncio, te explicarán que están desapareciendo las caravanas y le gustaría que alguien lo investigara; también te añadirá en el Mapa del Mundo las ubicaciones de las que te hable. Si aceptas, además tendrás el 15% de descuento en la Armería. Sobre las caravanas, pagan 400 chapas por viaje.

Misión: Encontrar las caravanas desaparecidas

Esta misión te la asigna Butch. Te explicará que las caravanas de todos los mercaderes están desapareciendo y creen que pueden ser los Mercaderes de Agua o la Hermandad del Acero; o incluso una Garra Mortal.

Primero habla con Beth, en el punto 10, para averiguar que quien te puede decir algo de la Garra Mortal es Harold. Habla con Harold, en El Eje (Ciudad Antigua), en 5. Después de saber algo más sobre la Garra Mortal, habla con Slappy, en 6. Averiguarás que sabe donde se encuentra. Si se lo pides, te llevará a la Guarida de la Garra Mortal. Además ganarás **800 PX**.

Una vez acabes con la Garra Mortal (tiene alrededor de 225 puntos de salud), podrás hablar con el Supermutante que hay justo en el punto 2. Te entregará un Holodisco (úsalo para verlo en la PIPBoy; ganarás otros **100 PX**).

Ahora regresa con Butch y cuéntale lo sucedido. Después habla con Rutger y dale el Holodisco, recibirás **1.000 PX** y 800 chapas.

4.7.c El Eje (Ciudad Antigua)

Esta se supone que es la zona más antigua del Eje. Verás que hay mayoritariamente yonquis.

Desplazamientos

Por **B** vuelves a El Eje (Centro ciudad).
Por **G** accedes al Gremio de los Ladrones.

Contenedores

En **C1** hay un Cajón que contiene:
- 1 x CM .223
- 349 chapas

En **C2** hay una Estantería que contiene:
- 1 x SFL de 10mm
- 2 x BHC de 10mm
- 150 chapas

En **C3** hay una Nevera con:
- 2 x Nuka-Cola
- 2 x Cerveza

En **C4** hay un Cajón que contiene:
- Chatarra (Este objeto sirve para alguna misión.)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1**.

En **2** está Jake (Jacob) a quien puedes comprarle algunas armas.

En **3** está Vance, con sus guardias, Jacob y Chad. Prácticamente te puede vender casi cualquier medicamento o droga, como Superestimulantes y Antivenenos, además de Mentats, Psychos y Rad-X. También tiene un surtido de Radaways.

En **4** hay una casa con cuatro Guardias duros que tienen cautivo a un hombre de la Hermandad del Acero. Nada más abrir la puerta te atacarán. Una vez liberes al hombre cautivo, te indicará la Hermandad del Acero en el Mapa del Mundo, si es que no la tienes ya añadida.

Esto pertenece a la Misión: Rescatar al Iniciado de El Eje, en la sección de la Hermandad. Ver el apartado La Hermandad (Nivel 1).

En el punto **5** encontrarás a Harold. Habla con él para conocer más cosas sobre la Misión: Las Caravanas desaparecidas y una Garra Negra.

Si hablas con él y le pagas 5 chapas averiguarás que fue uno de los primeros que salió a la superficie después de abrirse el primer refugio y también que iba acompañado por otros cuando llegaron a una base militar repleta de mutantes.

En **6** está Slappy. También necesitarás hablar con él respecto el asunto de la Garra Mortal, ya que es quien te puede llevar a la Guarida de la Garra Mortal.

4.7.d El Eje (Mercaderes)

En esta zona se encuentran principalmente los Mercaderes de Agua y el Hospital de los Niños de la Catedral.

Desplazamientos

Por **B** vuelves a El Eje (Centro ciudad).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:

- 1 x Armadura de Cuero
- 2 x Pincho de Iguana
- 4 x CM .223
- 5 x Estimulante
- 2 x Radaway
- 1 x Contador Géiger
- 1 x Mentats
- 2 x Fruta
- 1 x Palanca
- 1 x Túnica
- 1 x Rifle de Caza
- 2 x Rad-X
- 1 x Psycho
- 1 x Esteroides
- 1 x Superestimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1**.

En **2** está el Hospital de los Niños de la Catedral. Debes venir aquí para la Misión: Deshacerse de Jain, de parte de Decker. Justo en la entrada verás a un Niño de las flores. Te dará una flor si la aceptas.

En **3** está Thorndyke, el curandero de los Niños. Te puede curar las heridas si eres amable con él. Justo a su lado hay un guardia de los Niños, y puedes provocarlo para iniciar el combate. Los guardias del Eje no se inmutarán.

En **4** está Jain, con su guardaespaldas. También puedes provocarla para iniciar una pelea con ella. Si tienes la Inteligencia menor de 4, Jain te atacará.

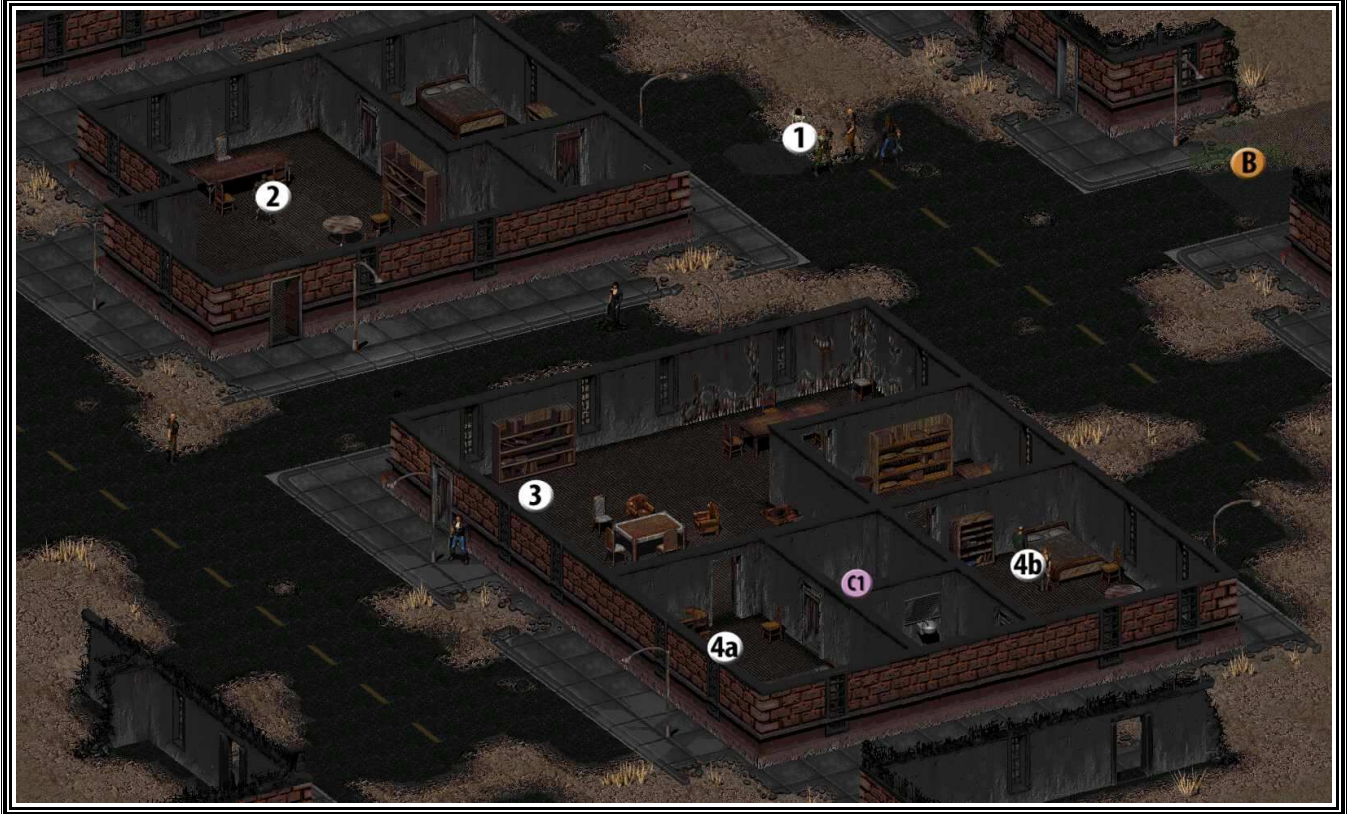
En **5** está la Oficina de los Mercaderes de Agua.

En **6** está la Maestra de los Mercaderes, Martha. Puedes hablar con ella para que lleven agua a tu Refugio por cierta cantidad. Lo normal son 2.000 chapas, pero puedes convencerla para que sean 1.000 o 500 chapas, dependiendo de tu técnica de Trueque. Ganarás **1000 PX** por esto y se añadirán **100 días** a la búsqueda del Chip de agua.

También puedes ir como guardia de una caravana por 200 chapas. Habla con el personaje de fuera, en el punto **7** para empezar el viaje.

4.7.e El Eje (las Alturas)

Aquí es donde vive el Sr. Hightower, un poderoso magnate. En principio es a él a quien debes matar si has aceptado la primera misión de Decker, de acabar con un hombre y con su esposa en las Alturas. Si vienes por el motivo del Collar, te recomiendo que sea de día, ya que de noche los guardias te atacarán.



Desplazamientos

Por **B** vuelves a El Eje (Centro ciudad).

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (cerrada y con trampa) que contiene:

- 1 x Collar (Este es el Collar que has de robar para la Misión: Robar el Collar de los Mercaderes, de el Gremio de los Ladrones).

Puntos de interés

Apareces en el punto **1**. En ese mismo lugar te encontrarás a Rick, uno de los guardias del Sr. Hightower. Si has aceptado la misión de Decker, puedes provocarlo diciendo que has venido a acabar con Hightower, pero el resto de esta zona te atacará.

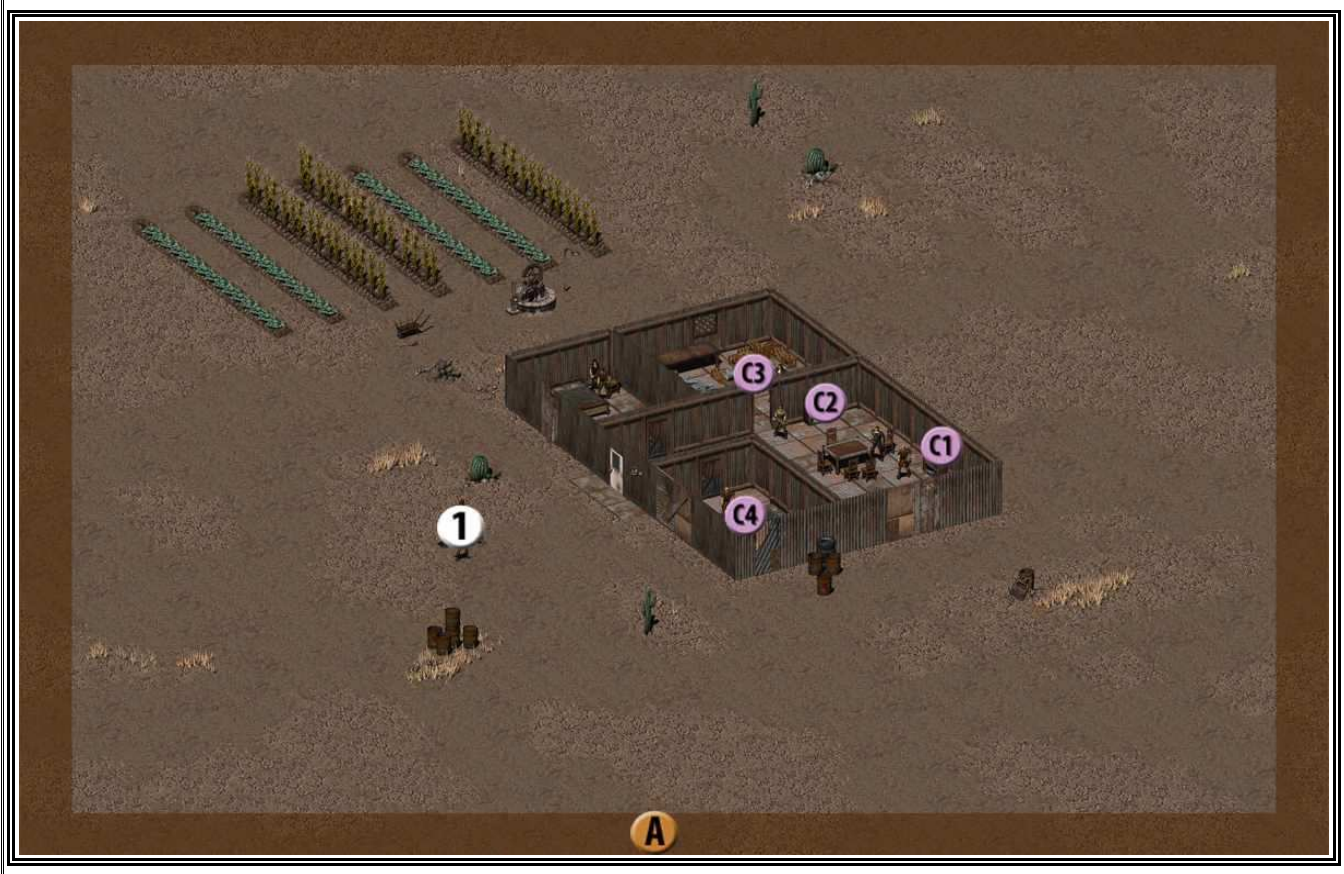
En la casa de **2**, está León. Si quieres visitar a Hightower habla con él, aunque tampoco es que sea nada en especial.

En **3** está la casa del Sr. Hightower. En la entrada está George, habla con él para que te deje entrar.

En los puntos **4a** y **4b** encontrarás al Sr. Hightower. Puedes advertirle que Decker te ha contratado para matarlo, pero no ayuda. Durante el día está en su despacho y durante la noche en el dormitorio.

4.7.f Casa de Irwin

A este lugar accedes hablando con Irwin, en El Eje (Centro ciudad), punto 7, y aceptando su misión de ayudarle a terminar con los Piratas de su casa. Cuando acabes sal por el punto A.



Desplazamientos

En **A** está la salida a los yermos; vuelves a El Eje (Centro ciudad).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:
- 2 x Estimulante

En **C2** hay una Estantería que contiene:
- 2 x BHC de 10mm
- 2 x Estimulante

En **C3** hay tirada en el suelo:
- 1 x Armadura de Metal

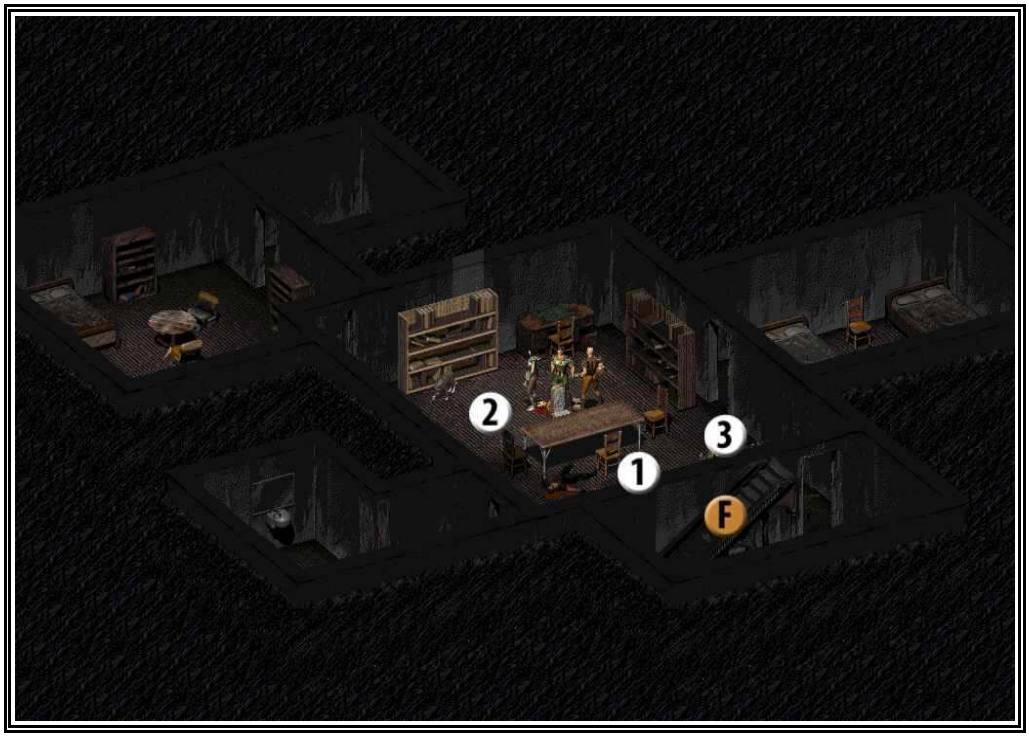
En **C4** hay tirado en el suelo:
- 2 x Estimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas. Debes eliminar a los Piratas que hay dentro de la casa en este lugar para completar la misión. Una vez estés aquí, no podrás salir hasta que no termines con los Piratas.

4.7.g Escondrijo de Decker

Este es el sótano del Halcón Maltés, que es donde está Decker y su banda de Clandestinos, una especie de asesinos. Aquí puedes acceder de dos formas. O bien trabajas para Decker y haces lo que te pida, o bien hablas con el Sheriff Greene y decides acabar con él y su banda.



Desplazamientos
En **F** está la salida a El Eje (Centro ciudad), el Halcón Maltés.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En el caso que bajes a matar a Kane y a Decker, estarán en los puntos 2 y 3 respectivamente. A parte, deberás enfrentarte a otros tres o cuatro secuaces más.

En cualquier caso, aunque no puedas acceder directamente y lo hagas hablando con Kane en la entrada que hay arriba las escaleras, dentro del Halcón Maltés, te indico las misiones que Decker puede ofrecerte.

> ***Misión: Deshacerse del mercader***
>
> Esta misión te la asigna Decker, una vez hablas con Kane en el Halcón Maltés, en El Eje (Centro ciudad). Decker te pedirá que acabes con un mercader y con su esposa que se encuentran en El Eje (las Alturas), punto 4.
>
> Una vez hayas terminado con el mercader, vuelve al Halcón Maltés y habla con Kane.
>
> Obtendrás **600 PX** y 3.000 chapas.

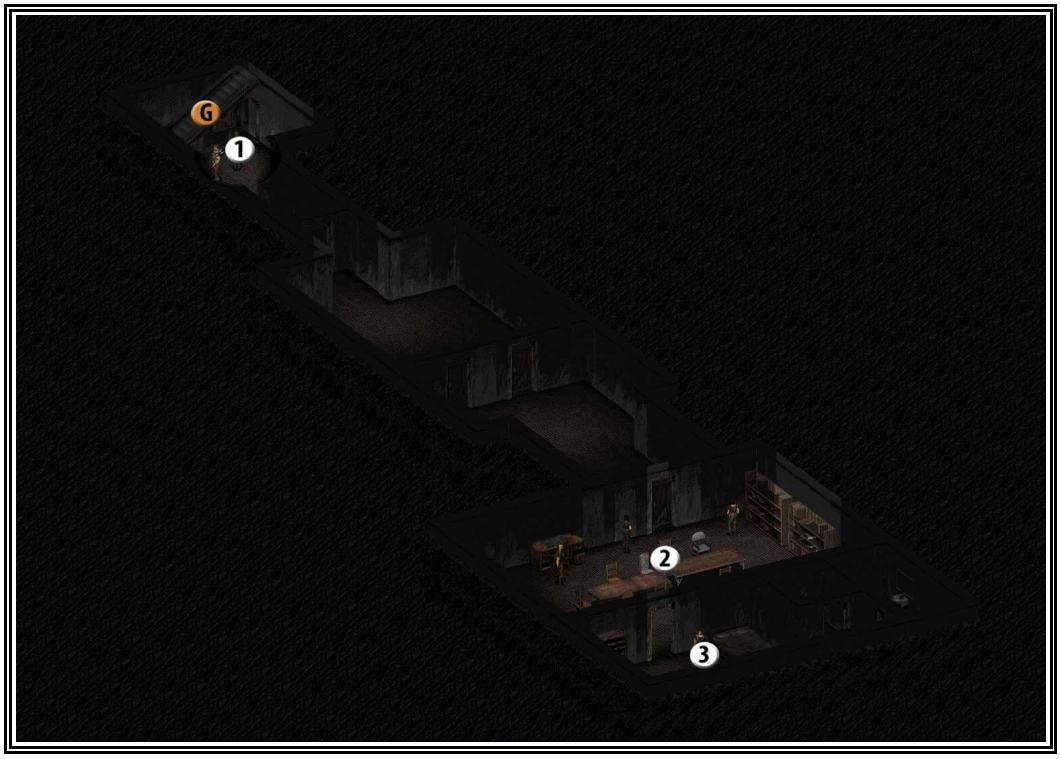
Cuando hayas terminado el primer trabajo, puedes decidir hacer un segundo. Para ello, vuelve a hablar con Kane.

> ***Misión: Deshacerse de Jain***
>
> Esta es la segunda misión que te encomienda Decker. Te pedirá que acabes con Jain, la Suma Sacerdotisa de los Niños de la Catedral. La encontrarás en El Eje (Mercaderes), punto 4.
>
> Una vez acabes con ella, vuelve con Decker (habla con Kane).
>
> Recibirás **700 PX** y 5.000 chapas.

Puedes volver a hablar con Decker si quieres, y aunque ya no te dará ninguna misión más, podrás conseguir alguna información.

4.7.h Gremio de los Ladrones

Esta es la guarida del Gremio de los Ladrones, cuyo líder es Loxley.



Desplazamientos

En **G** está la salida a El Eje (Ciudad Antigua).

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** encontrarás a algunos componentes del Gremio. A Herreriano, a Cleo y a Jasmine. Si no has hecho la misión para su líder, Loxley, no podrás obtener demasiada información de ellos.

En **3** está el líder del Gremio de los Ladrones, Loxley. Como verás, por el hecho de haber abierto las puertas cerradas y haber pasado por la zona de trampas, ya has superado una prueba. Si aceptas, te ofrecerá una segunda prueba.

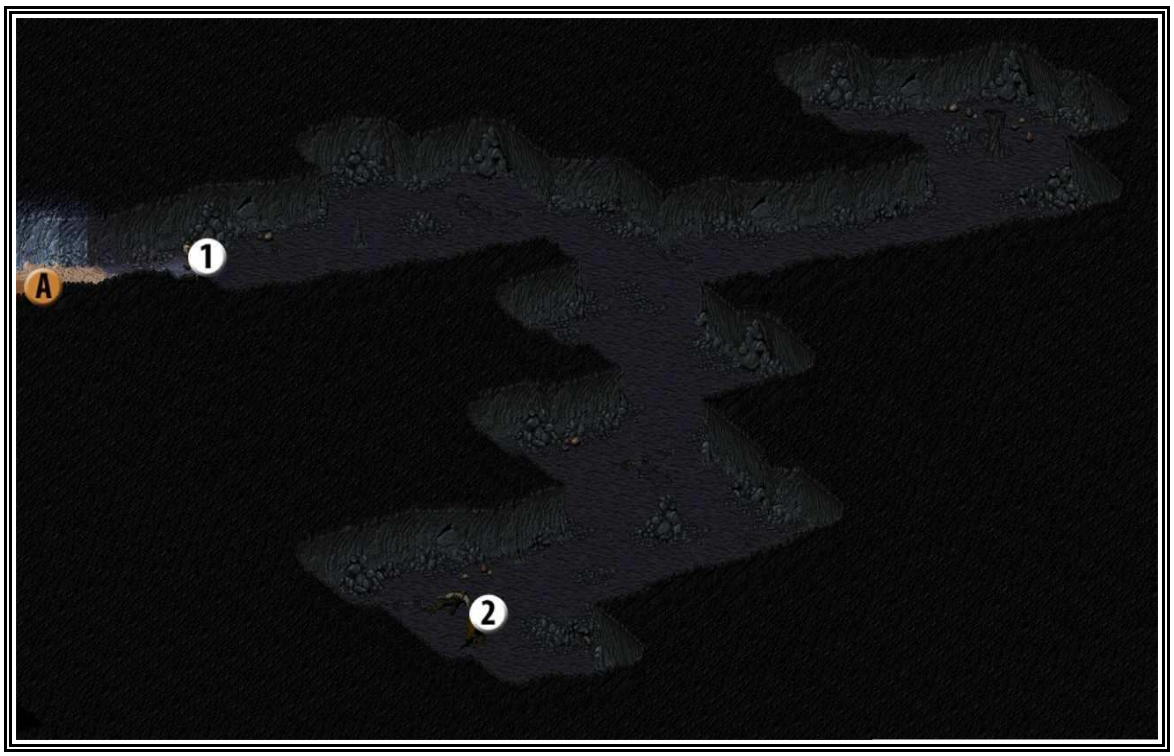
Misión: Robar el collar a los Mercaderes

Esta misión te la asigna Loxley, el líder del Gremio de los Ladrones. Te pedirá que consigas el collar que guarda el Sr. Hightower. Habla con Jasmine para que te de algunos objetos y algo de información extra. Deberás dirigirte a El Eje (las Alturas) y robar ese collar, punto 4. Si vas por la noche es más sencillo. Evita los guardias y espera a que el guardia de enfrente la puerta se vaya. Después entra, desactiva la trampa de la caja, ábrela y coge el collar. Vuelve igualmente evitando los guardias. Cuando lo tengas, vuelve con Loxley y dáselo, después habla con Jasmine.

Obtendrás **500 PX** y Jasmine te dará 3.000 chapas y un Juego de Ganzúas Electrónicas.

4.7.i Guarida de la Garra Mortal

Aquí es donde se encuentra la Garra Mortal, a la que deberás venir a matar si hablas con Beth, y posteriormente con Harold, para averiguar cosas sobre la Misión: Las Caravanas desaparecidas, que te la asigna Butch, en El Eje (Centro ciudad).



Desplazamientos

En **A** está la salida a los yermos; vuelves a El Eje (Ciudad Antigua).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:

- 2 x Estimulante

En **C2** hay una Estantería que contiene:

- 2 x BHC de 10mm
- 2 x Estimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** está la Garra Mortal. Cuando acabes con ella recibirás **1.000 PX**. Justo en ese lugar, también verás a un Supermutante moribundo.

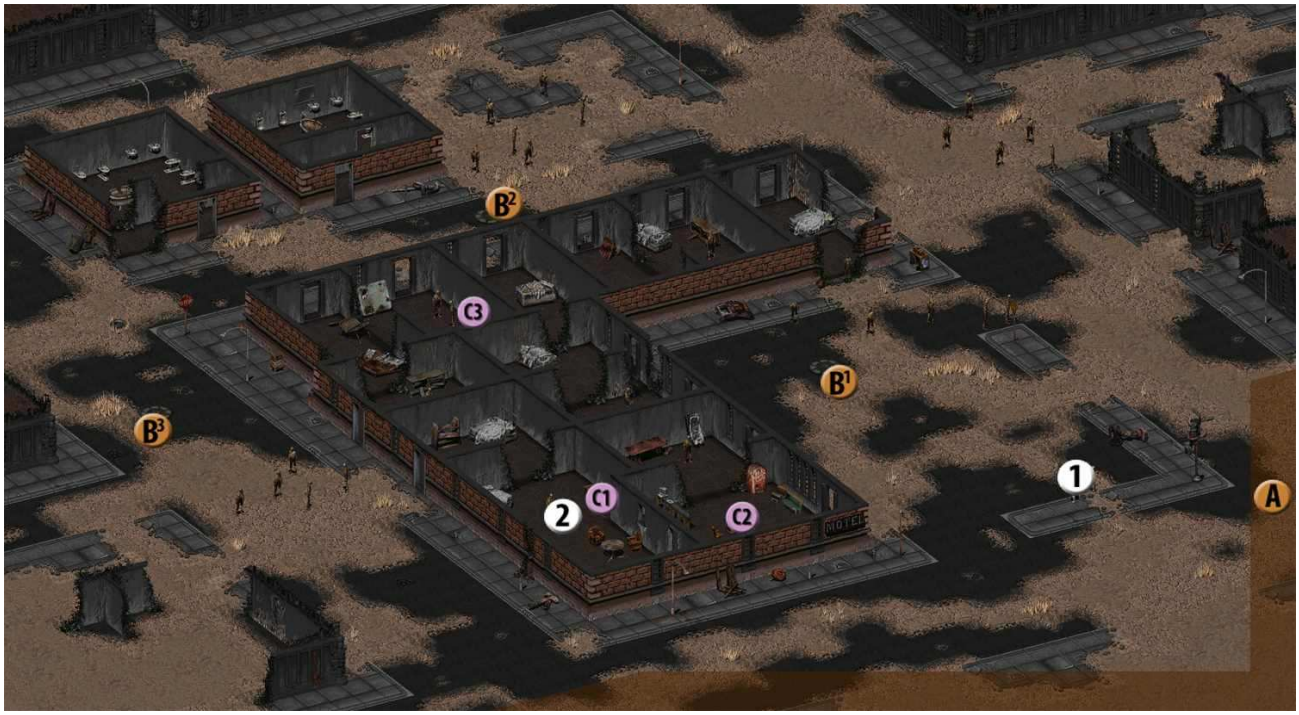
Habla con él y te entregará un Holodisco. Si miras en su inventario, también podrás conseguir una Radio. Ahora ya puedes volver a El Eje (Centro ciudad) para hablar con Butch y Rutger.

4.8. Necrópolis

Como observarás, este lugar está repleto de necrófagos. Si te atacan y te golpean físicamente, recibirás daño por radiación. Los necrófagos que gruñen te atacarán si te acercas y si abres los contenedores, se volverán hostiles; esto lo puedes hacer para la primera y tercera zona, pero en donde está Set, mejor te esperes a saquear una vez hayas terminado de hablar con él.

4.8.a Necrópolis (Hotel)

Esta zona de Necrópolis está en el exterior, para avanzar deberás acceder por las Alcantarillas.



Desplazamientos

En **A** está la salida a los yermos.
En **B** están las escaleras de acceso a Necrópolis (Alcantarillas, parte 1).

Contenedores

En **C1** hay un Ropero que contiene:
- 3 x Estimulante

En **C2** hay una Mesa que contiene:
- 1 x Dinamita
- 4 x Bengala

En **C3** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Mechero
- 1 x Cerveza

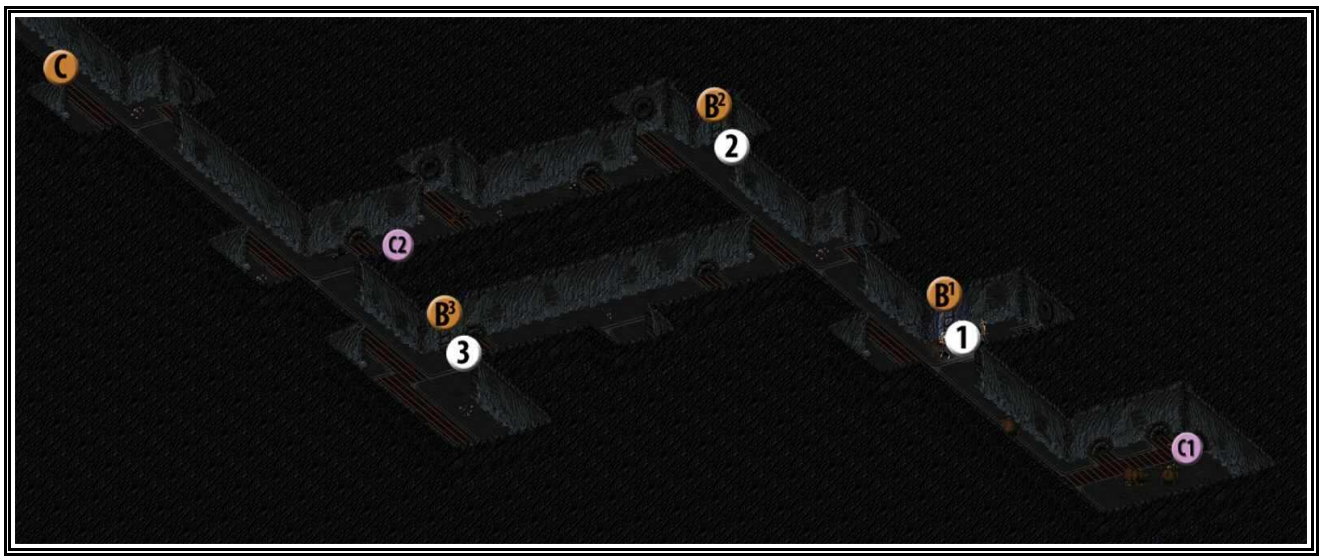
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** hay un Necrófago Encargado, aunque de poca utilidad ya que no da nada de información.

4.8.b Necrópolis (Alcantarillas, parte 1)

A parte de unas Ratas Topo, puedes explorar las Alcantarillas en busca de algún que otro objeto.



Desplazamientos
En **B** están las escaleras de acceso a Necrópolis (Hotel). Por **C** se accede a Necrópolis (Alcantarillas, parte 2).

Contenedores
En **C1** hay un Guardia Zombi en el suelo. Su inventario contiene: • 1 x Picana Eléctrica En **C2** hay un Cadáver en el suelo que contiene: • 1 x Cuchillo

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando bajas por el punto B1, en **2** si lo haces por B2 y en **3** por B3.

4.8.c Necrópolis (Alcantarillas, parte 2)

En esta zona verás a algunos necrófagos... y a mas ratas (Ratas de Cueva y Ratas Topo).

Desplazamientos
Por **C** se vuelve a Necrópolis (Alcantarillas, parte 1). Por **D** se accede a Necrópolis (Sala). Por **E** se accede a Necrópolis (Alcantarillas, parte 3).

Contenedores
En **C1** hay tirado en el suelo: • 1 x Botiquín de Primeros Auxilios En **C2** hay un Cadáver en el suelo que contiene: • 1 x Pistola de Plasma

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando bajas por el punto B1, en **2** si lo haces por B2 y en **3** por B3.

En el punto **2** está el líder de los Necrófagos de las Alcantarillas. Te podrá indicar, por fin, que ellos tienen un Chip de agua.

Misión: Arreglar la Bomba de agua de Necrópolis

Esta misión te la asigna el líder de los Necrófagos de las Alcantarillas, en el punto 2. Cuando hables con él, te dirá que están usando un Chip de agua, pero que sustituye a la Bomba de agua que les daba el suministro. La opción que tienes para conseguir el Chip de agua, es arreglar la Bomba.

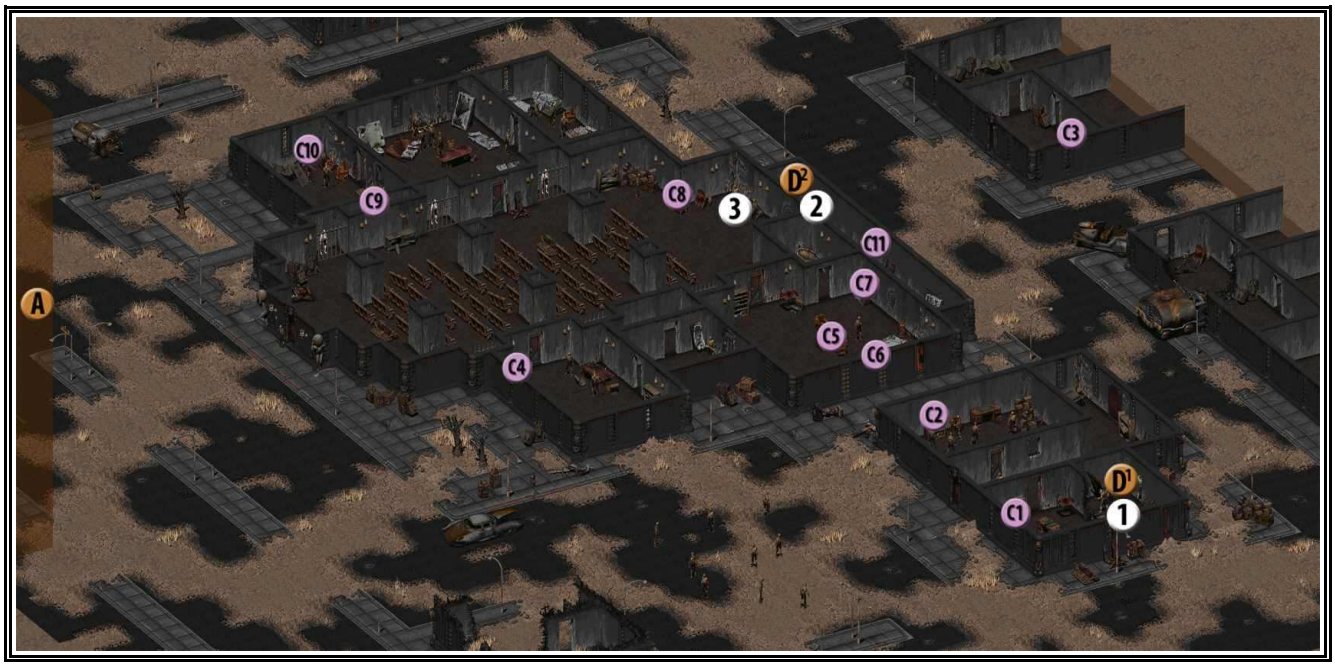
Para arreglarla, necesitas Chatarra. Si la has cogido de El Eje (Ciudad Antigua), donde Jake, se la puedes enseñar ya y podrás ir a reparar la Bomba de agua. Si no es el caso, puedes conseguir una en las Alcantarillas que hay bajo el Almacén de Agua; ver Necrópolis (Alcantarillas, parte 3).

Ahora debes dirigirte a la Bomba de agua, que está en Necrópolis (Almacén de Agua), y usar la Chatarra en ella. Una vez termines, y no hallas fallado la tirada (en ese caso es posible que pierdas la Chatarra), obtendrás **1.000 PX**. Por parte del líder Necrófago no recibes ninguna recompensa más.

- Si tu Reparar es menor del 60%, y le llevas la Chatarra al líder de los Necrófagos de las Alcantarillas, te dará tres Libros de Electrónica.
- Si quitas el Chip de agua sin haber arreglado la Bomba de agua, en 7 días morirán los Necrófagos.
- Puedes usar Ciencia o Reparar en la Bomba de agua una vez hayas usado la Chatarra, pero te dirá que necesita un nuevo fusible. No hagas caso, no hay tal cosa.

4.8.d Necrópolis (Sala)

Aquí encontrarás a Set, que es quien lleva todo el tinglado de los Necrófagos en Necrópolis y tiene la "concesión" del agua.



Desplazamientos

Por **A** accedes a los yermos.
Por **D** se vuelve a Necrópolis (Alcantarillas, parte 2).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Ganzúas

En **C2** hay una Estantería que contiene:
- 2 x Alcohol

En **C3** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Porra

En **C4** hay una Nevera que contiene:
- 1 x Escopeta
- 2 x Cartuchos de Escopeta
- 4 x Nuka-Cola
- 4 x Bengala

En **C5** hay una Mesa que contiene:
- 1 x Armas y Balas (revista)
- 1 x Ganzúas
- 2 x CM .223

En **C6** hay un Cajón de Hielo que contiene:
- 1 x Rifle de Asalto
- 1 x PB de 5mm
- 2 x Estimulante

En **C7** hay una Estantería que contiene:
- 2 x PB de 14mm

En **C8** hay un Ropero que contiene:
- 2 x Mentats
- 1 x Esteroides
- 1 x Psycho

En **C9** hay una Mesa que contiene:
- 2 x Estimulante
- 1 x Mochila
- 1 x Herramienta

En **C10** hay una Estantería que contiene:
- 2 x Cerveza

En **C11** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Porra
- 1 x Escopeta
- 2 x Cartuchos de Escopeta

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando subes las escaleras desde Necrópolis (Alcantarillas, parte 2), D1, y en el punto **2**, cuando accedes por D2.

En **3** encontrarás a Set, y a su segundo, Garret. Set es el Necrófago del que te ha hablado el líder de los Necrófagos de las Alcantarillas. Solo podrás hablar con él a partir de la noche (a partir de las 18:00).

> ***Misión: Acabar con los Supermutantes del Almacén de Agua***
>
> Esta misión te la asigna Set. Te recomiendo que consigas el Chip de agua antes de acabar con los Supermutantes.
>
> Cuando hables con él, podrás preguntarle si necesita que hagas algo por él, y te pedirá que acabes con los Supermutantes que hay en el Almacén de Agua.
>
> Para continuar dirígete a Necrópolis (Almacén de Agua), y acaba con los Supermutantes que hay por la zona.
>
> Vuelve con Set y habla con él. Después sigue a Garret, y depende de cómo le caigas obtendrás entre 50 y 200 chapas, una Escopeta y Cartuchos de Escopeta (en el caso que no hayas saqueado la Nevera de C4).

Una vez termines con la misión de Set, ya no se hace nada más con ellos, así que puedes eliminarlos para conseguir algunos PX.

4.8.e Necrópolis (Alcantarillas, parte 3)

Tu objetivo en esta zona solo es encontrar las piezas de Chatarra para arreglar la Bomba de agua.

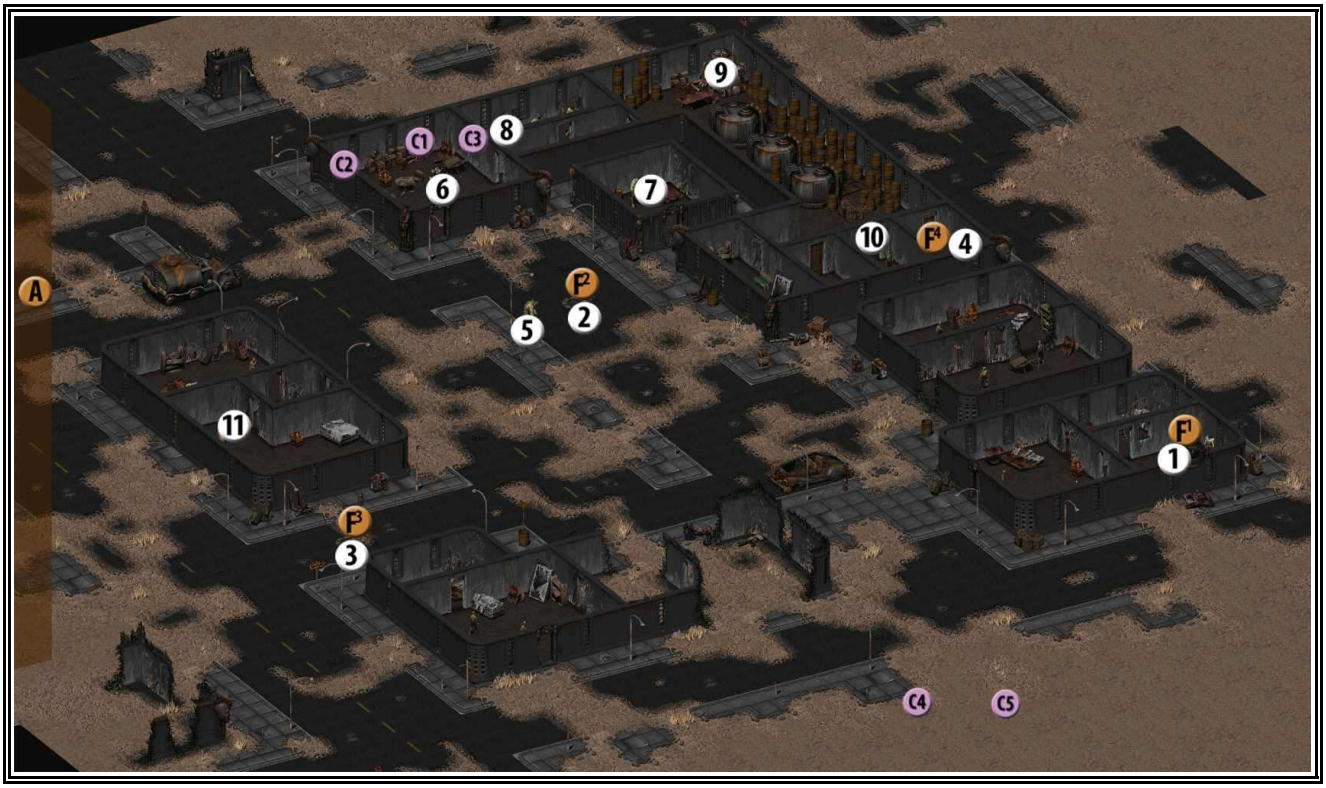
Desplazamientos
Por **E** se vuelve a Necrópolis (Alcantarillas, parte 2). Por **F** accedes a Necrópolis (Alamacén de Agua). Por **G** accedes a Necrópolis (Refugio - Entrada).

Contenedores
En **C1** hay tirado en el suelo: • 1 x Chatarra (Que sirve para la misión de arreglar la Bomba de agua)

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras desde Necrópolis (Almacén de Agua), punto F1, en el punto **2**, cuando lo haces por F2, en **3** cuando es por F3 y en **4** por F4.

4.8.f Necrópolis (Almacén de Agua)

Verás que en esta zona hay algunos Supermutantes. Si aceptas la misión de Set, deberás acabar con ellos. Aquí también es donde debes venir para reparar la Bomba de agua si aceptas la misión del líder de los Necrófagos de las Alcantarillas.



Desplazamientos

Por **A** accederás a los yermos.
Por **F** se vuelve a Necrópolis (Alcantarillas, parte 3).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:
- 3 x PB de 10mm
- 2 x BHC de 10mm
- 1 x BHC de Mágnum .44
- 2 x Misil PB

En **C2** hay una Estantería que contiene:
- 1 x Rifle de Asalto

En **C3** hay tirado en el suelo:
- 1 x Pistola de 10mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando subes las escaleras desde Necrópolis (Alcantarillas, parte 3), punto F1, en el punto **2**, cuando lo haces por F2, en **3** cuando es por F3 y en **4** por F4.

En **5** está Larry.

En **6** está Harry, el Supermutante. Si vienes por la misión de acabar con los Supermutantes, Harry lleva como arma un Rifle Láser.

Si hablas con él, verás que te llama normal puro. Si accedes por las buenas, irás a ver al Teniente de los Supermutantes, en la Base Militar (Nivel 3), punto 4, donde te torturarán, y deberás escapar; o puedes "sucumbir" a su tortura y decirle donde está tu Refugio ;). Seguir la aventura de esta forma quizás sea más adecuada para la gente que tiene habilidades de ladrón y va por su cuenta.

Si has acabado con la Base Militar, Harry no te llevará allí y puedes pedir que se vayan para terminar con la misión de acabar con los Supermutantes. Llegar a la Base Militar lleva 2 semanas según el tiempo límite, pero 4 semanas según el calendario.

Aquí hay varias formas de proceder. En esta guía se ha seguido la misión de Set y la tarea de matar a los Supermutantes de Necrópolis.

En **7** está Terry.

En **8** está Barry. Lleva un Lanzallamas como arma.

En **9** está la Bomba de agua que debes reparar.

Si abres la puerta de **10**, dejarás libre a un Necrófago cautivo y conseguirás **500 PX**. También puede darte algo de información.

En **11** encontrarás a unos devotos de los Niños de la Catedral, que pueden ayudarte a curar las heridas. Si has acabado con los mutantes, no hablarán contigo, y dos días después de haberlos matado, se habrán marchado.

4.8.g Necrópolis (Alcantarillas, parte 4 / Refugio – Entrada)

A parte de los Resplandecientes (Necrófagos que relucen), no encontrarás mucho más en este nivel.

Desplazamientos
Por **G** se vuelve a Necrópolis (Alcantarillas, parte 3). En **H** está el ascensor que te llevará por los diferentes niveles del Refugio, los Aposentos y el Centro de Mando.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras desde Necrópolis (Alcantarillas, parte 3).

4.8.h Necrópolis (Refugio – Aposentos)

En este nivel encontrarás más Resplandecientes y alguna cosa de utilidad.

Desplazamientos
En **H** está el ascensor que te llevará por los diferentes niveles del Refugio, la Entrada y el Centro de Mando.

Contenedores
En **C1** hay una Taquilla que contiene: • 2 x Rad-X

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas con el ascensor.

4.8.i Necrópolis (Refugio – Centro de Mando)

Finalmente, llegarás donde se encuentra el Chip de agua. Acaba con los Resplandecientes y termina de revisar esta zona.

Desplazamientos
En **H** está el ascensor que te llevará por los diferentes niveles del Refugio, la Entrada y los Aposentos.

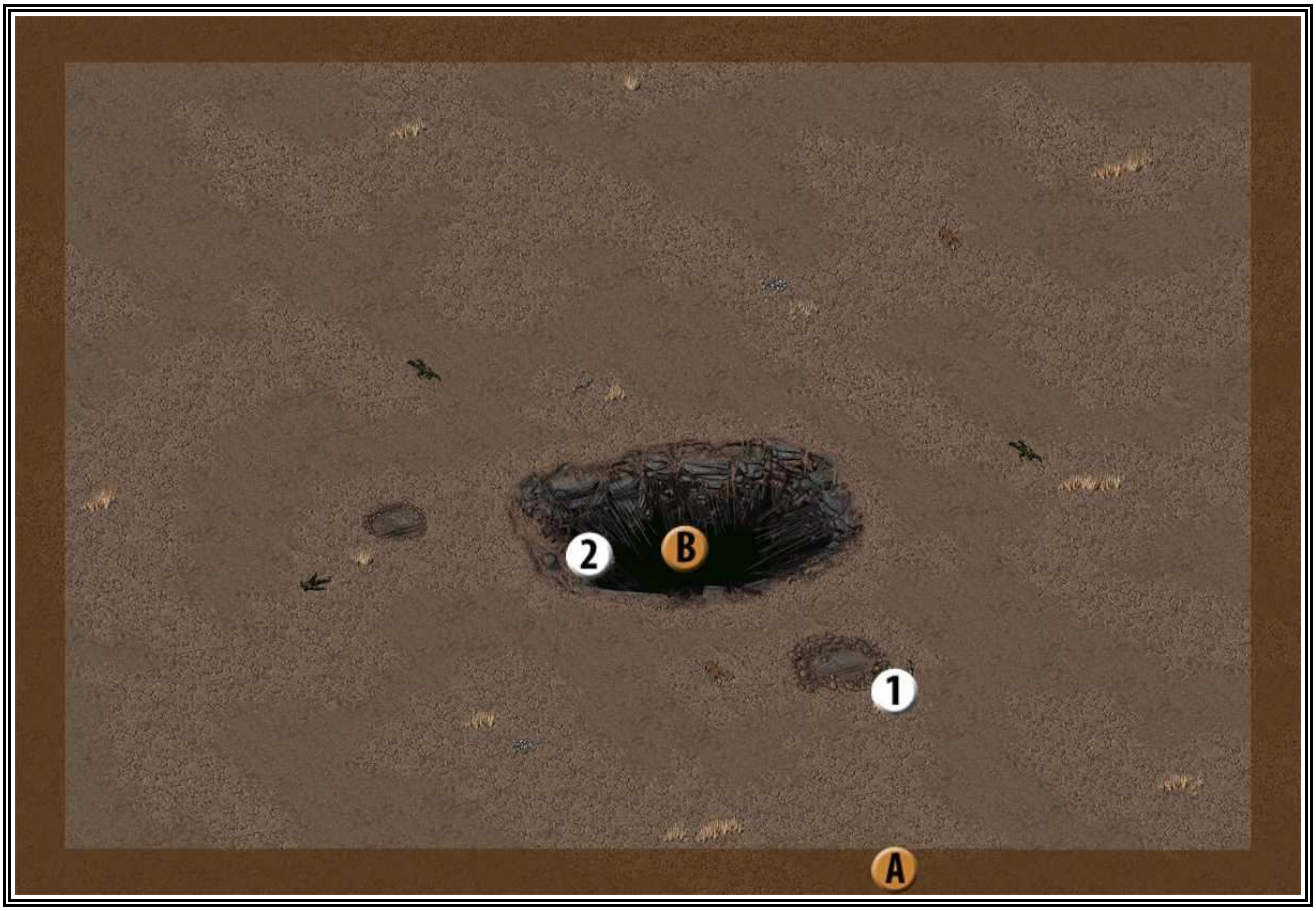
Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas con el ascensor. En el punto **2** hay un ordenador; que es el que tiene el Chip de agua. Úsalo para cogerlo. Usa la técnica de Ciencia o de Reparar en el ordenador si tienes muchos problemas para conseguirlo. Obtendrás **2.500 PX** por conseguir el Chip (menos 250 PX por cada mutante que hayas matado). Si una vez con el Chip entras en Necrópolis 110 días después de irte del Refugio o 30 días después de matar a los Supermutantes, y el Maestro aún está vivo, los Necrófagos morirán igualmente. Una vez tengas el Chip de agua, puedes volver al Refugio 15 a entregárselo al Supervisor.

4.9. El Ardor

El Ardor es un lugar lleno de radioactividad. Para poder "pasearte" por esta zona, te recomiendo que antes de entrar uses dos Rad-X (cada Rad-X te proporciona 50% de Resistencia a la Radiación durante 24 horas). Lo que puedes hacer es detenerte en los límites del círculo en el Mapa del Mundo del Ardor, tomarte los Rad-X y entrar. También quizás sea interesante que antes de venir aquí visites La Hermandad.

4.9.a El Ardor (Entrada)

Verás que en esta zona hay un cráter inmenso. Deberás llevar una cuerda para poder descender.

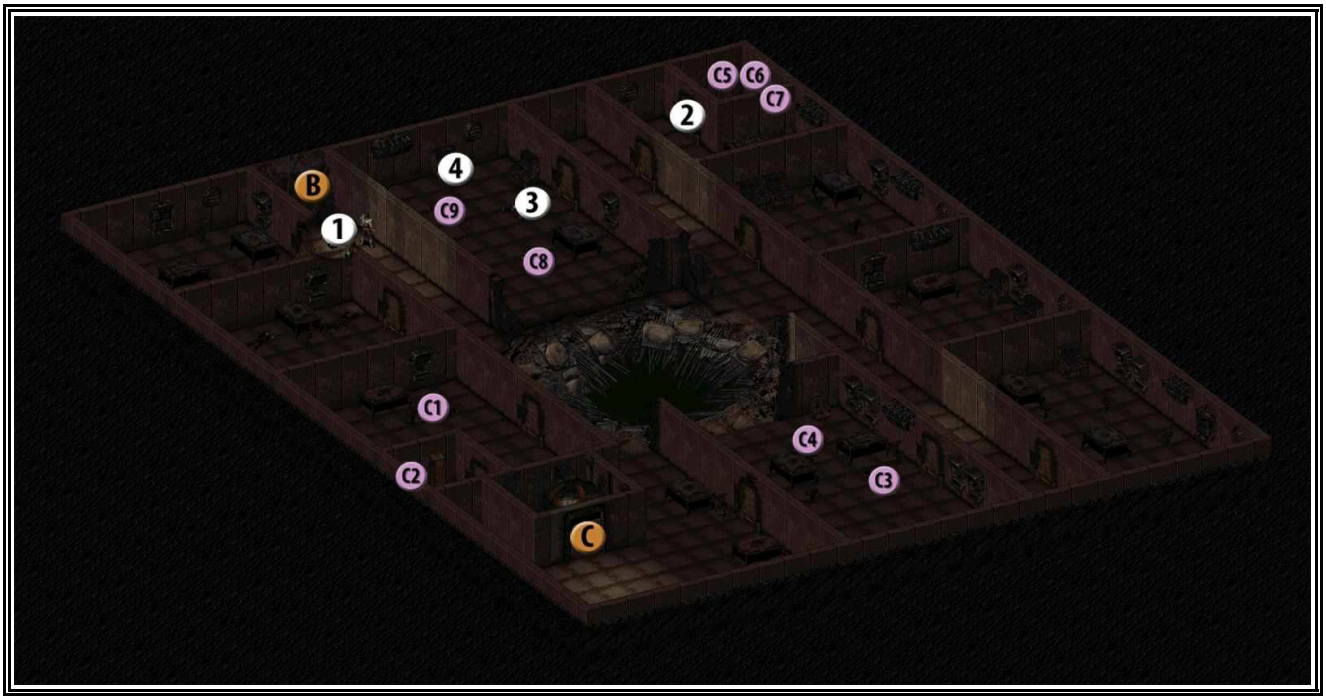


Desplazamientos
En **A** está la salida a los yermos. Por **B** descenderás hacia el Nivel 1.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas desde los yermos. En el punto **2**, coloca la Cuerda en la plataforma para descender a El Ardor (Nivel 1).

4.9.b El Ardor (Nivel 1)

Como verás, esta zona se parece mucho a un Refugio. Hay algunas trampas en el suelo, pero no son demasiado peligrosas. No hay enemigos.



Desplazamientos

En **B** está el acceso con la cuerda para regresar a El Ardor (Entrada).
En **C** está el ascensor para acceder al Nivel 2 y al Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Radaway

En **C2** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Estimulante

En **C3** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 3 x CM .223

En **C4** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Rad-X
- 1 x Radaway

En **C5** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Sensor de Movimiento
- 1 x Herramienta
- 1 x Enciclopedia de la Ciencia
- 1 x Puño Americano

En **C6** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Rifle de Caza

En **C7** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Rifle de Asalto
- 1 x Pistola de 14mm

En **C8** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Rifle de Asalto

En **C9** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Pistola de 14mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas desde El Ardor (Entrada).

En el punto **2**, quizás no puedas abrir la puerta de la Taquilla de C5. Se necesitan, o bien una FU de 8 o más, o bien la suma de FU+AG+SU debe ser de 18 o más.

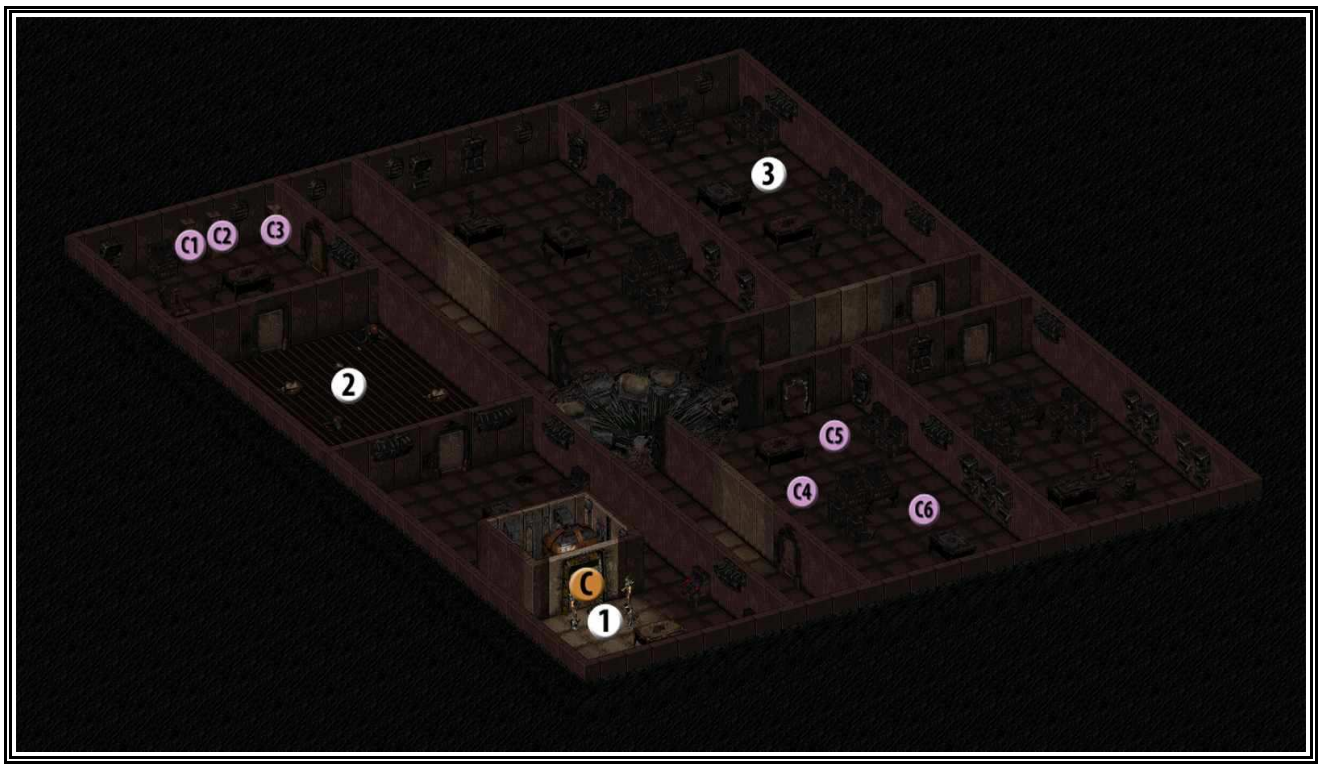
En el punto **3** hay un cadáver con una extraña armadura. Regístralo para coger la **Llave de Acceso Amarilla** (úsala en el ascensor del punto C para desactivar la trampa y abrir la puerta) y el **Holodisco de la Hermandad** (que lo necesitarás para una misión más adelante).

En **4** hay un ordenador. Úsalo para activar la energía de emergencia del lugar (si no está activa) y así poder usar los ascensores.

Accede al Nivel 2, por el ascensor de C.

4.9.c El Ardor (Nivel 2)

En esta zona quizás sea mejor que vayas con un pelín de cuidado, ya que hay más trampas, y Albóndiga (si va contigo) puede recibir suficiente daño como para morir.



Desplazamientos

En **C** está el ascensor para acceder al Nivel 1 y al Nivel 3. Si desactivas la energía, podrás volver a los niveles superiores, pero no a los inferiores.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Misil Explosivo

En **C2** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Granada (Fragmentación)

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Armadura de Cuero

En **C4** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Granada (Fragmentación)

En **C5** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Explosivo Plástico
- 1 x Dinamita

En **C6** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Granada (Plasma)
- 2 x Combustible de Lanzallamas

Puntos de interés

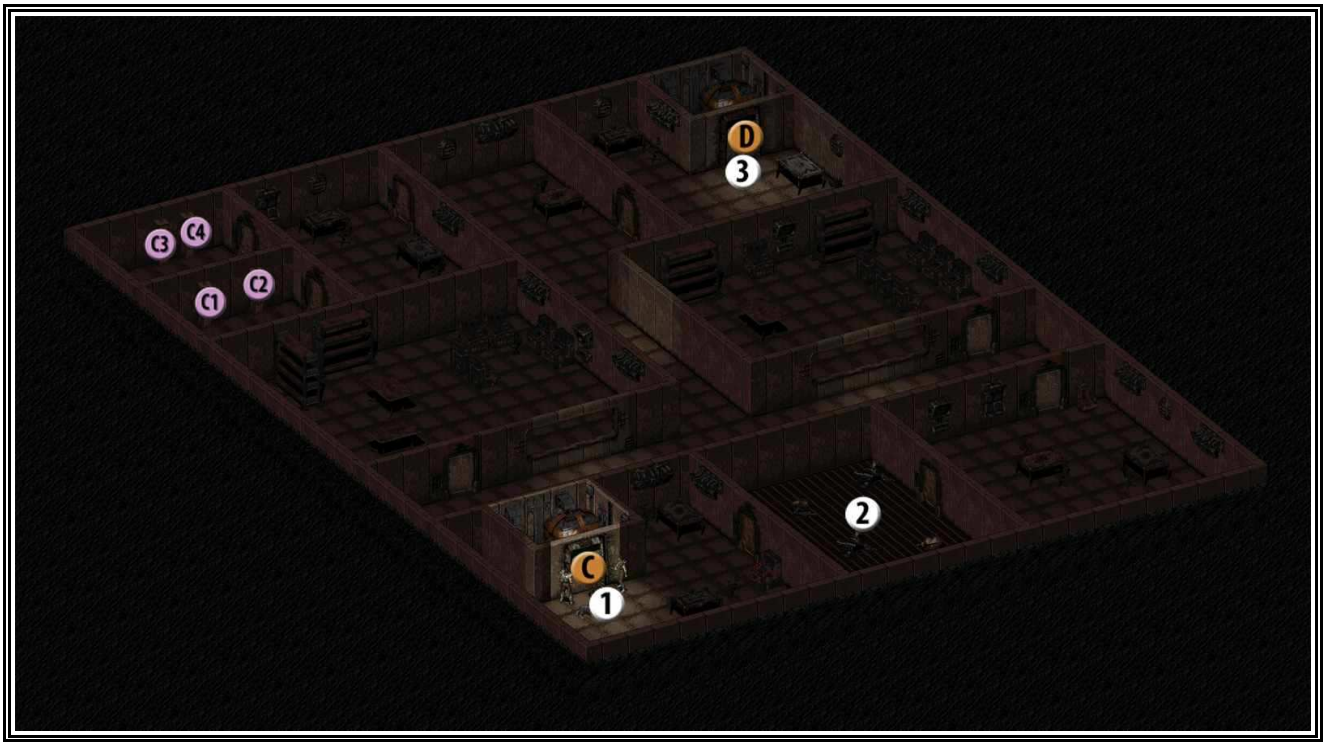
Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor.

Puedes disparar a los robots del punto **2** para evitar las trampas y conseguir experiencia.

En el punto **3** hay un cadáver que tiene la **Llave de Acceso Roja**, necesaria para acceder a los niveles más inferiores.

4.9.d El Ardor (Nivel 3)

Para poder usar el ascensor del punto D necesitarás tener la Llave de Acceso Roja (aunque siempre puedes usar Ganzúa y Trampa). Observa que los niveles a los que puedes acceder son el 3, el 4 y el 6. Más adelante veremos cómo se accede al 5.



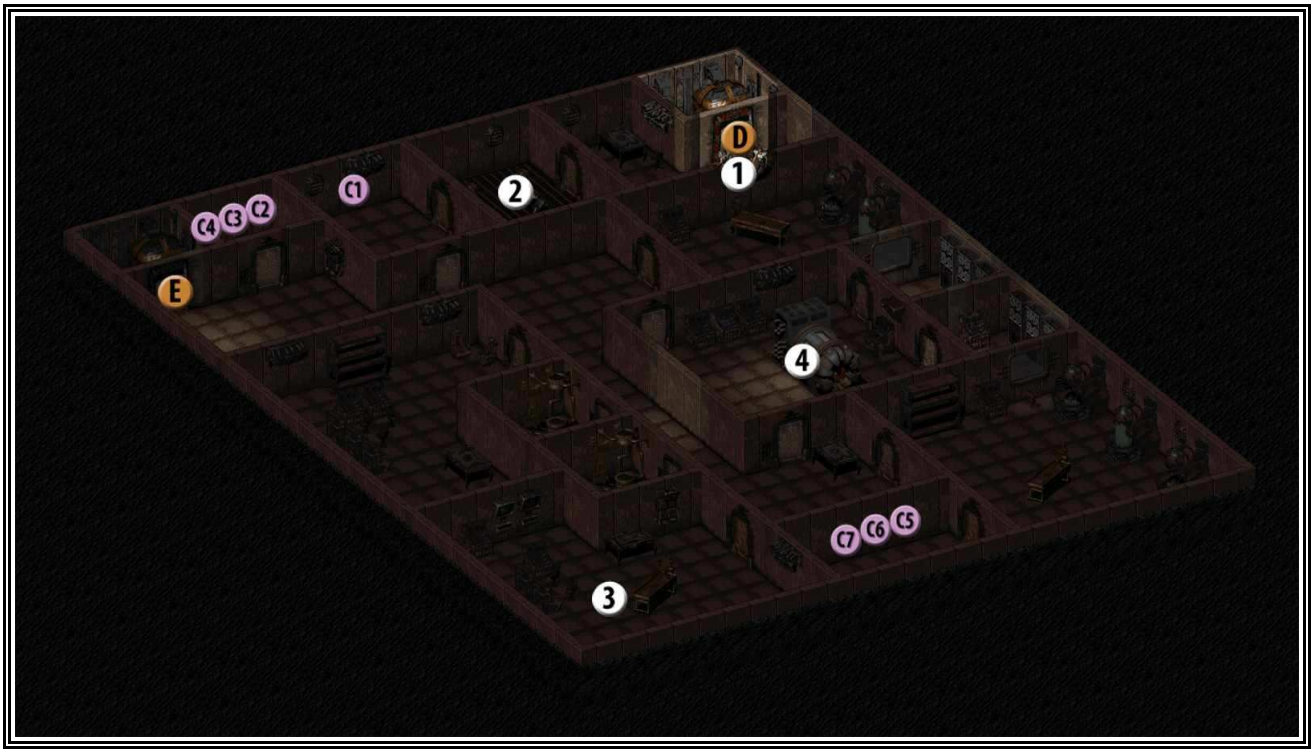
Desplazamientos
En **C** está el ascensor para acceder al Nivel 1 y al Nivel 2 . En **D** está el ascensor para acceder al al Nivel 4 y al Nivel 6.

Contenedores	
En **C1** hay una Taquilla que contiene: • 2 x Estimulante • 1 x Botiquín de Primeros Auxilios En **C2** hay una Taquilla que contiene: • 2 x Mentats • 1 x Esteroides	En **C3** hay una Taquilla que contiene: • 2 x PB de 5mm • 1 x CM .223 • 1 x BHC de Mágnum .44 • 1 x Células de Energía En **C4** hay una Taquilla que contiene: • 2 x BHC de 10mm • 1 x PB de 14mm

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor, en C. Puedes disparar a los robots del punto **2** para evitar las trampas y conseguir experiencia.

4.9.e El Ardor (Nivel 4)

Desde los niveles 4 y 6 puedes acceder al nivel 5. Para acceder a este nivel necesitarás la Llave de Acceso Azul (mira el punto 3).



Desplazamientos
En **D** está el ascensor para acceder al Nivel 3 y al Nivel 6. En **E** está el ascensor para acceder al Nivel 5 y al Nivel 6.

Contenedores	
En **C1** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Lanzamisiles En **C2** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Contador Géiger • 1 x Botiquín de Primeros Auxilios • 1 x Herramienta • 1 x Libro de Electrónica • 1 x Radaway • 1 x Rad-X En **C3** hay una Taquilla que contiene: • 3 x Granada (IEM) • 1 x PB de 5mm	En **C4** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Misil Explosivo • 1 x Misil PB En **C5** hay una Taquilla que contiene: • 2 x Misil PB En **C6** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Palanca • 1 x Rifle de Asalto En **C7** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Enciclopedia de la Ciencia • 1 x Chupa de Cuero • 1 x Herramienta • 1 x Libro de Electrónica

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor en D.

Puedes disparar a los robots del punto **2** para evitar las trampas y conseguir experiencia.

En el punto **3** está el cadáver del Guardia que tiene la **Llave de Acceso Azul**.

En el punto **4** está Zax, el superordenador. Si tu Inteligencia es de 5 o más, podrás descargarte todo tipo de información sobre el VEF, la Armadura de Energía y algunos individuos científicos.

Es posible que Zax no te dé autorización para acceder a sus funciones. En ese caso, sal y vuelve a acceder a él.

Si juegas al ajedrez con él y le ganas (es MUY difícil y la Inteligencia debe ser 10), obtienes **700 PX**.

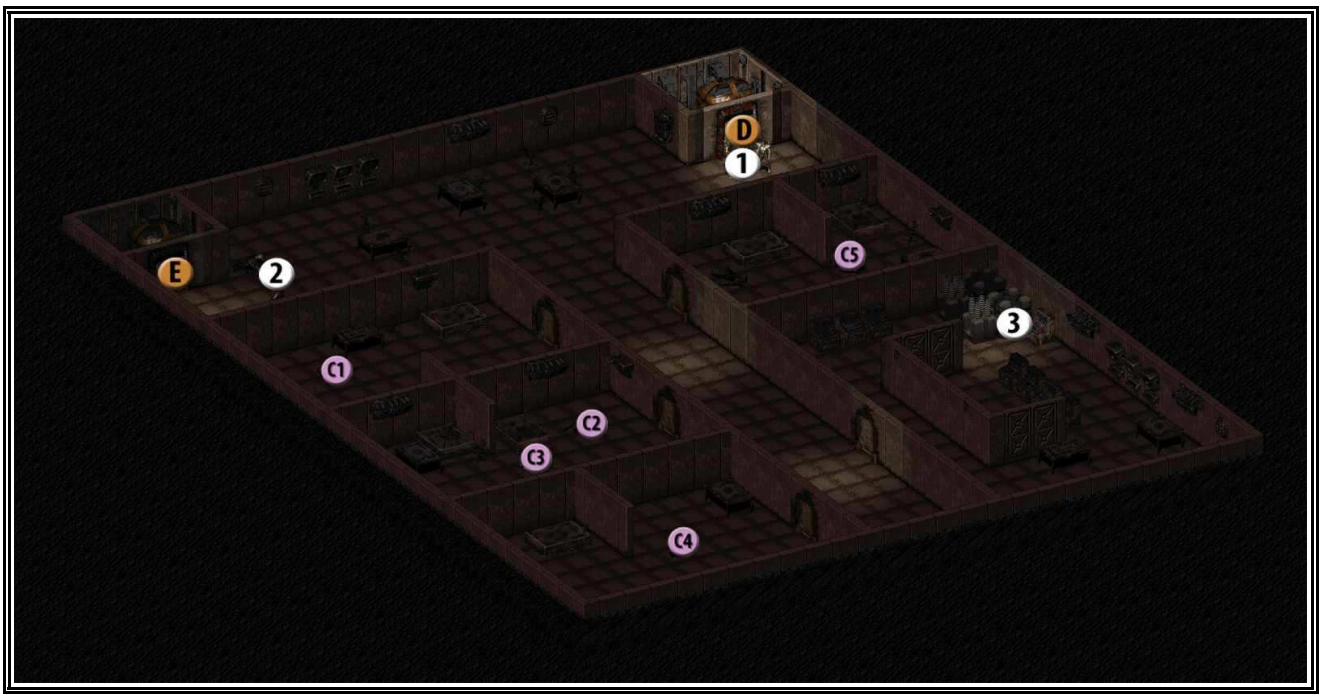
Una vez actives la Energía Principal, tendrás la opción de desactivar los robots de seguridad. Si fallas la tirada, el tiempo que transcurrirá será de 5 horas, pero si no, solo serán 10 minutos. Se recomienda tener la Ciencia al 40%. Además consigues **100 PX** por hacer esto.

Si la Energía está activa y has desactivado los robots, puedes examinarlos con Ciencia para conseguir **100 PX** por cada robot si la tirada es exitosa.

- En la habitación más arriba de donde está Zax, en un tanque roto, encontrarás a un alien (aunque no obtienes nada). Se supone que es una referencia a X-Files.

4.9.f El Ardor (Nivel 6)

Además de conseguir la Llave de Acceso Azul, para acceder al Nivel 5, necesitarás reparar el suministro de energía de este lugar. En este nivel es donde tienes que hacerlo.



Desplazamientos

En **D** está el ascensor para acceder al Nivel 3 y al Nivel 4.
En **E** está el ascensor para acceder al Nivel 4 y al Nivel 5.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Estimulante
- 1 x Célula de Energía

En **C2** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Cuchillo
- 1 x Radaway

En **C3** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Pistola de Plasma

En **C4** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x BHC de Mágnum .44
- 1 x BHC de 5mm

En **C5** hay un cadáver en el suelo que contiene:
- 1 x Pistola de 10mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor en D.

Puedes disparar a los robots del punto **2** para evitar las trampas y conseguir experiencia.

En el punto **3** está el generador de esta instalación y el ordenador.

Misión: Activar la energía para el Ardor

Para acceder al nivel 5 necesitarás activar la energía de la instalación.

Haz Reparar en el generador, con esto obtendrás **1.000 PX** y el acceso al nivel 5. Después activa la energía principal (también puedes hacerlo desde el nivel 4, y después desactivar los robots).

Necesitarás cierto nivel de Reparar para arreglar el generador, te recomiendo que uses una Herramienta. Si fallas la tirada, necesitarás el Reparar al 36% como mínimo para poderlo intentar.

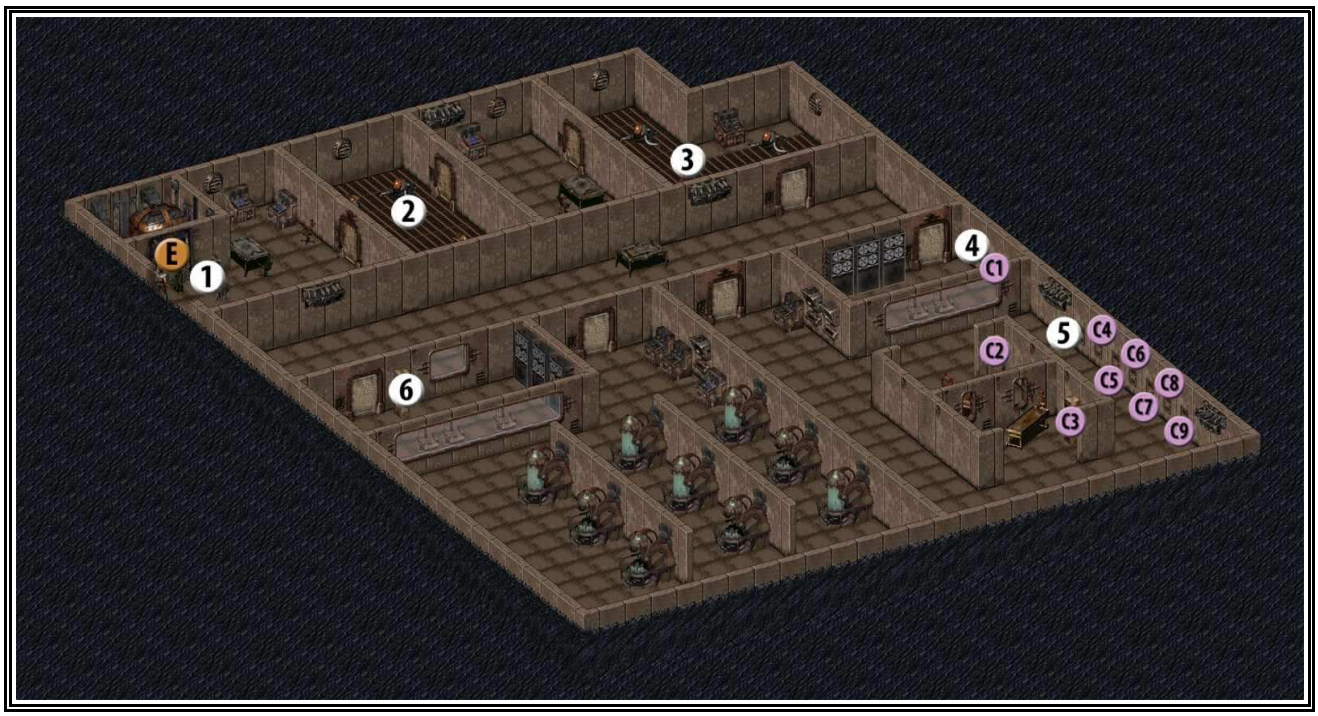
Misión: Desactivar las Trampas de la Instalación

Esta misión aparece una vez desactivas los robots con el terminal que tiene Zax.

La cuestión es que toda la instalación está repleta de trampas y hay que desactivarlas, aunque no hay forma de completarla.

4.9.g El Ardor (Nivel 5)

Como verás ahora la instalación tiene luz, así será más fácil encontrar las cosas. :)



Desplazamientos

En **E** está el ascensor para acceder al Nivel 4 y al Nivel 6.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla que contiene:
- 3 x Estimulante
- 1 x Botiquín de Primeros Auxilios
- 2 x Radaway

En **C2** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Armadura de Combate
- 1 x Armas y Balas (revista)

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Rifle de Plasma
- 1 x Célula MF

En **C4** hay una Taquilla que contiene:
- 4 x BHC de 5mm
- 3 x PB de 5mm
- 3 x PB de 14mm
- 1 x Granada (IEM)
- 2 x Granada (Plasma)
- 3 x Granada (Fragmentación)

En **C5** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Ametralladora

En **C6** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Rifle de Asalto
- 1 x Radio

En **C7** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Célula de Energía
- 2 x Célula MF

En **C8** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Contador Géiger
- 1 x Sensor de Movimiento
- 1 x Vigilante

En **C9** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Pistola de 10mm
- 1 x Pistola Láser
- 1 x Pistola de 14mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor. Consigues **1.000 PX** por llegar a este nivel.

Puedes disparar a los robots del punto **2** y del punto **3** para evitar las trampas y conseguir experiencia.

En el punto **4** hay una Taquilla que dentro tiene un Holodisco que habla sobre el Experimento Alfa. Ganarás **100 PX** por transferirlo a tu PIPBoy.

En el punto **5** hay una Taquilla que dentro tiene un Holodisco que habla sobre el Experimento Delta. Ganarás **100 PX** por transferirlo a tu PIPBoy.

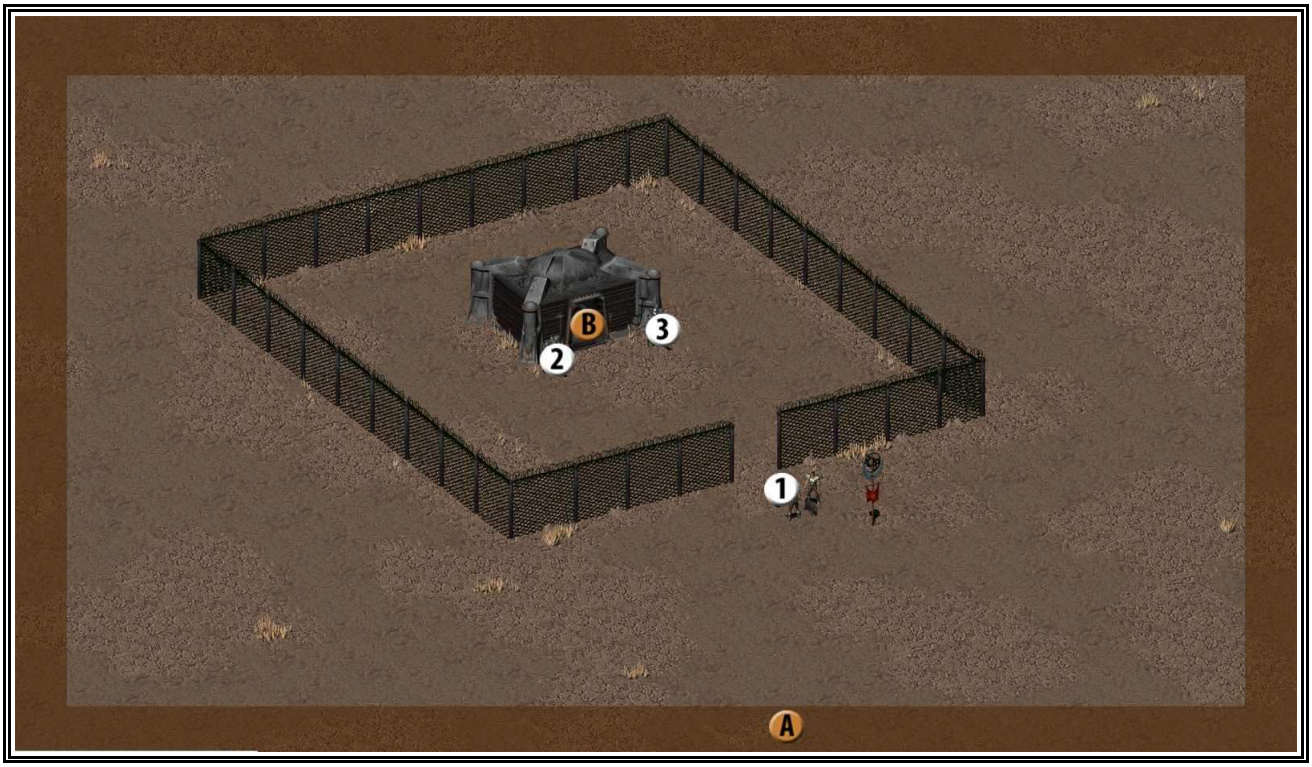
En el punto **6** hay una Taquilla que dentro tiene un Holodisco que habla sobre el Experimento VEF. Ganarás **100 PX** por transferirlo a tu PIPBoy.

4.10. La Hermandad

Como ya debes haber imaginado, en esta zona se encuentra la Hermandad del Acero. Veamos que nos depara esta zona.

4.10.a La Hermandad (Entrada)

Esta es la entrada para acceder a los niveles inferiores de la Hermandad del Acero.



Desplazamientos
Por **A** vuelves a los yermos. En **B** está el ascensor de acceso al Nivel 1.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** está Cabbot. Inicialmente no podrás entrar en la instalación de la Hermandad, pero Cabbot te pedirá que hagas una misión.

> ***Misión: Convertirse en uno de los Iniciados***
>
> Tendrás que hacer esta misión si quieres entrar en la Hermandad. La misión que te asigna Cabbot, trata de encontrar Tecnología en el Ardor, o en la Orden Antigua como dice él.
>
> Si ya has estado en El Ardor, seguramente ya habrás recogido el Holodisco de la Hermandad, que es lo que necesitas para que Cabbot te deje entrar.
>
> Dáselo, y además de recibir **2.000 PX**, serás un Iniciado/a de la Hermandad y tendrás acceso al recinto.

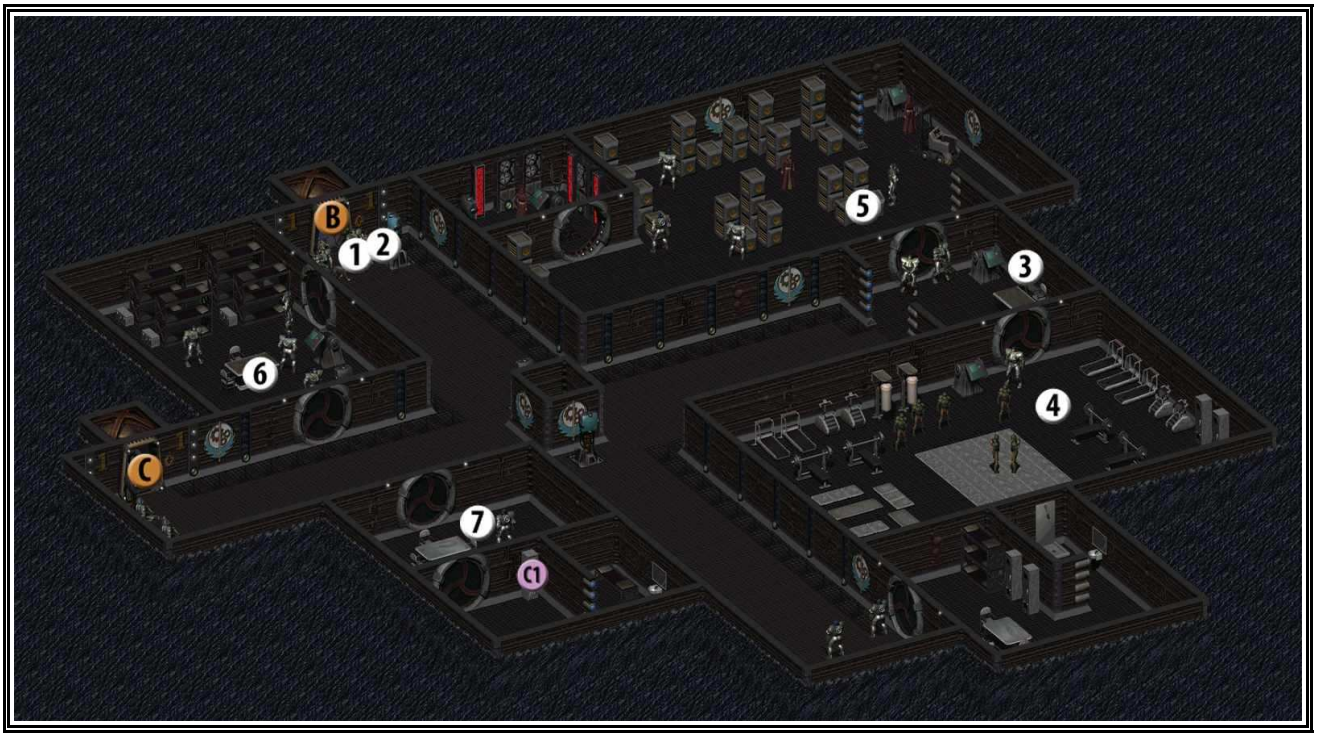
En **3** está Darrel. Verás que puedes preguntarle varias cosas, incluido sobre su Armadura de Energía y sobre la Orden Antigua, si has aceptado la misión de Cabbot.

Si tu Inteligencia es menor de 4, Darrel te entregará una dosis de Rad-X.

- Puedes abrir la puerta de la entrada con un buen nivel de técnica en Ganzúa y con una Ganzúa Electrónica. Dentro te tratarán como un Iniciado/a. También puedes hacerlo con una Ganzúa normal, pero entonces los guardias te atacarán.

4.10.b La Hermandad (Nivel 1)

Ya estás en el primer nivel de la Hermandad. Aquí encontrarás la Sala de Entrenamiento, la Sala de Suministros y la Sala de los Guardias.



Desplazamientos

En **B** está el ascensor de regreso a La Hermandad (Entrada).
En **C** está el ascensor de acceso al Nivel 2, al Nivel 3 y al Nivel 4.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla que contiene:

- Piezas de Maquinaria (Sirven para la tarea de reparar la Armadura de Energía que tiene Kyle, en el Nivel 3)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** está Jennifer, una Paladín. Puede darte información sobre el Anciano Mayor e indicarte los lugares de este nivel, como la Sala de Entrenamiento. Si eres un personaje femenino, haces buenas migas con ella. ;)

En **3** está Michael, que se encarga de los Suministros. Te dirá que para pedidos tienes que llevarle una autorización... Mmm...

En **4** está la Sala de Entrenamiento, ya verás a Talus con una Armadura de Energía.

> ***Misión: Rescatar al Iniciado de la Hermandad***
>
> Esta misión te la asigna Talus cuando hablas con él.
>
> Para liberar al Iniciado, deberás ir hasta Necrópolis, concretamente en la zona del Almacén de Agua, punto 10.
>
> Una vez lo hayas liberado e informes a Talus, a parte de obtener **1.500 PX**, te dejará elegir entre un Lanzamisiles, una Pistola Láser, una Superalmádena y una Armadura de Energía. Yo te recomiendo que cojas esta última.
>
> Si tu Inteligencia es menor de 4, Talus no te dará ninguna recompensa... a menos que te vuelvas "listo/a".

En la colchoneta verás a Thomas entrenando a unos Estudiantes. Si nada más entrar en la sala, te esperas y observas la clase, conseguirás 5 puntos en Desarme y en Armas de Melé, además de **500 PX**.

En **5** está la Sala de Suministros. En este caso, es posible abrir la puerta con una Ganzúa Eléctrica, pero nada más entrar, te atacarán. La verdad es que en su interior hay objetos muy interesantes.

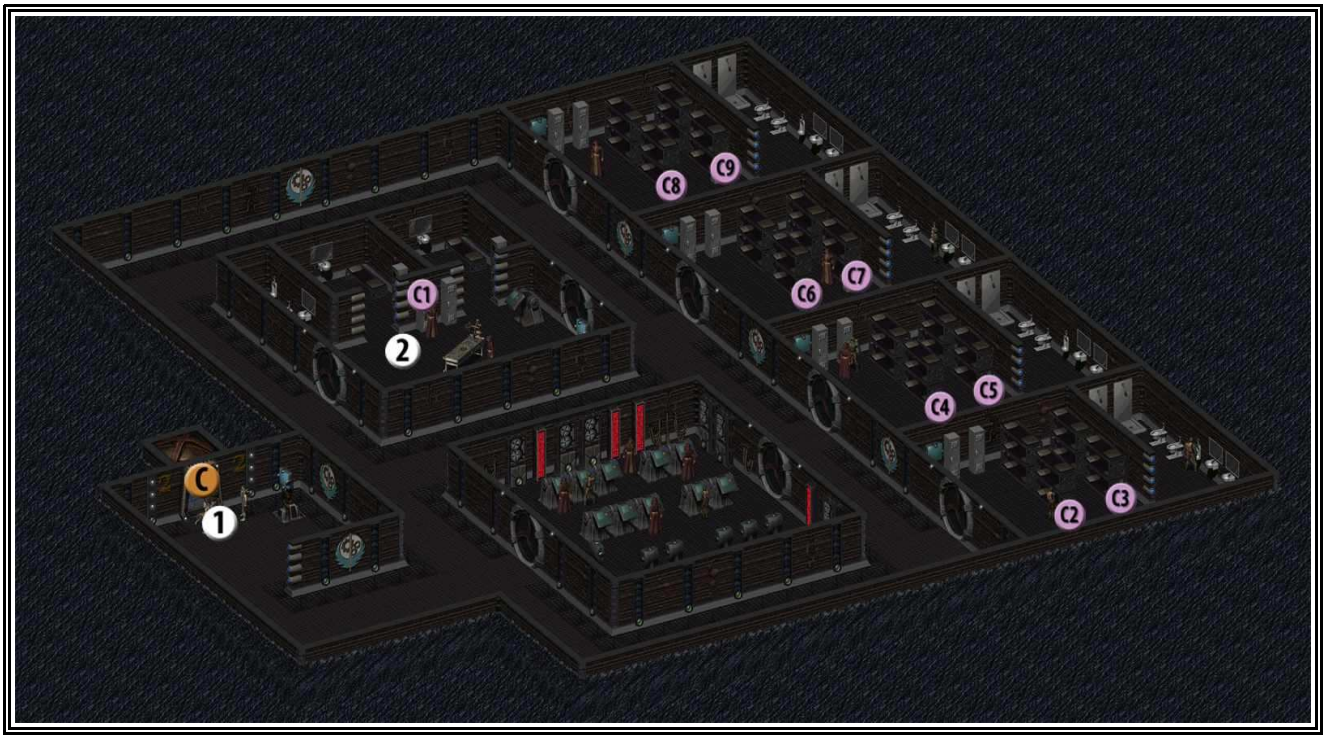
Como en CADA caja hay algo, y hay MUCHAS cajas, he decidido no poner sus contenidos en los contenedores, pero puedes encontrar desde Lanzas, hasta Armaduras de Energía y Ametralladoras Láser.

En **6** está la Sala de Guardias, no hay nada de interés.

En **7** encontrarás al Maestro Paladín, Rhombus. Te hablará de una posible amenaza de un ejército que se aproxima... Mmm...

4.10.c La Hermandad (Nivel 2)

De este nivel lo único interesante es la Enfermería. También hay las habitaciones de los Caballeros y de los Escribas.



Desplazamientos

En **C** está el ascensor de acceso al Nivel 1, al Nivel 3 y al Nivel 4.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Mentats
- 1 x Radaway
- 1 x Psycho
- 1 x Esteroides
- 1 x Rad-X
- 2 x Superestimulante

En **C2** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x BHC de Mágnum .44

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x PB de 5mm

En **C4** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x PB de 5mm

En **C5** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x BHC de Mágnum .44

En **C6** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x BHC de Mágnum .44

En **C7** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Cuchillo de Combate

En **C8** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x PB de 5mm

En **C9** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x BHC de Mágnum .44

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** está la Enfermería y encontrarás a la Doctora, Lori, de la Hermandad. Puede curarte las heridas y quitarte la radiación gratuitamente.

Lo más interesante es que puede aumentarte una de las características de tu personaje por cierto precio... y tiempo, así que vigila el calendario si aún no has llevado el Chip de agua a tu refugio. Solo te aumentará una determinada característica una vez:

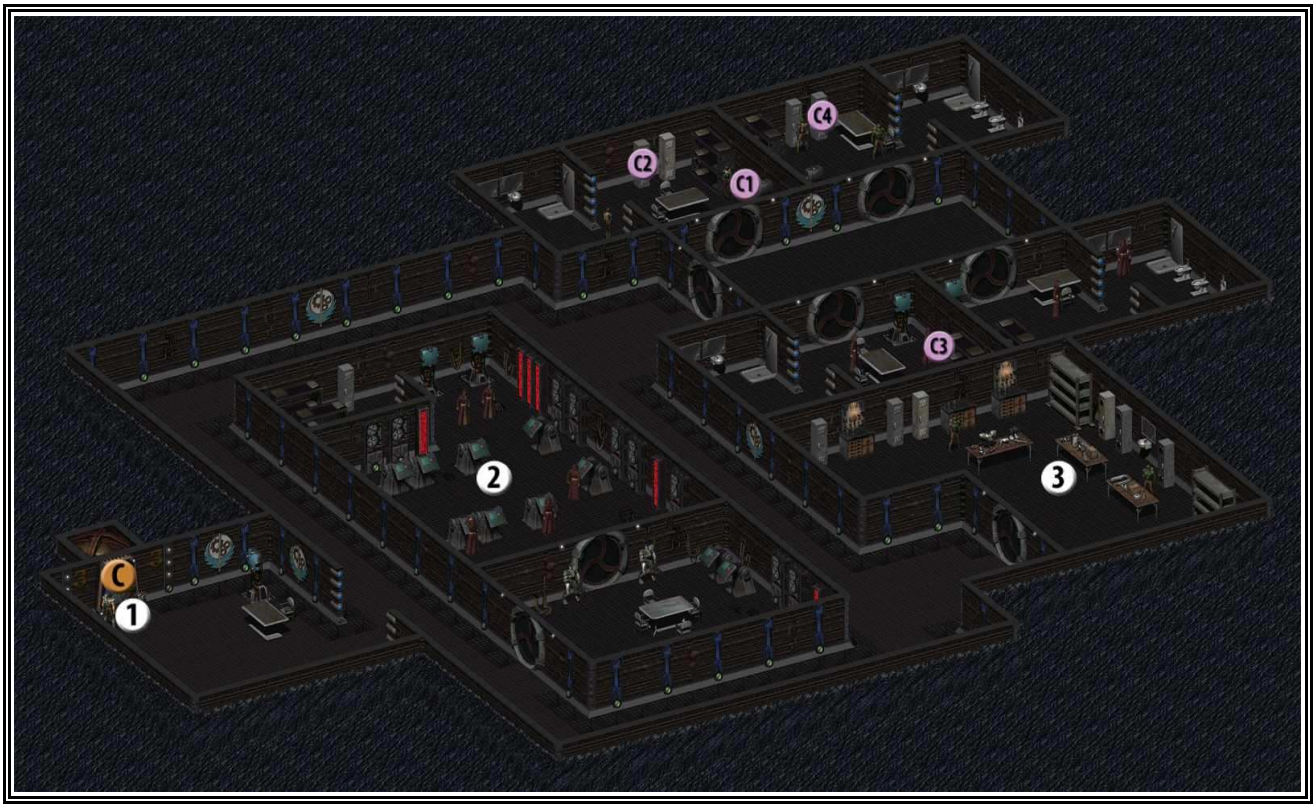
- Fuerza (2000 chapas, 3 semanas)
- Percepción (4000 chapas, 1 semana)
- Resistencia (3000 chapas, 1 semana)
- Inteligencia (6000 chapas, 3 semanas)
- Agilidad (5000 chapas, 3 semanas)

Si tu Inteligencia es inferior a 4, te ofrecerá la operación de Inteligencia por 3000 chapas y solo durará una semana. En ese caso, si no quieres aumentar tu Inteligencia, puedes usar Mentats para acceder a las otras mejoras.

Depende de tu Resistencia y Agilidad, sus mejoras lo único que harán es aumentar tus técnicas.

4.10.d La Hermandad (Nivel 3)

En este nivel están los Escribas, principalmente, con sus inventos y artilugios, y el Departamento de Desarrollo de Armas de Energía.



Desplazamientos

En **C** está el ascensor de acceso al Nivel 1, al Nivel 2 y al Nivel 4.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 1 x Superestimulante
- 1 x Cuchillo Arrojadizo

En **C2** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 1 x Águila del Desierto .44
- 1 x BHC de Mágnum .44
- 1 x Estimulante

En **C3** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 1 x Granada (Fragmentación)
- 1 x Superestimulante

En **C4** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 2 x Estimulante
- 1 x Puño Americano
- 1 x Cuchillo

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas.

En **2** está la Biblioteca. En ella encontrarás a Vree, la jefa de los Escribas, y a Sophia.

Si hablas con Sophia, puedes preguntarle sobre la historia de la Hermandad, y te entregará una Holocinta. En ese caso, transfiérela a tu PIPBoy y obtendrás **100 PX**.

Respecto Vree, puedes preguntarle sobre el envenenamiento por radiación, y te dará algunos Rad-X.

También le puedes preguntar como se utilizan los holodiscos (hazlo aunque sepas como hacerlo), entonces te dirá que necesitas ciertos conocimientos informáticos, y que para aprender lo básico uses uno de sus ordenadores. Usa el ordenador al que se ha dirigido, y recibirás 15 puntos en Ciencia (pasarán 6 horas).

Por último, pregúntale sobre las mutaciones y te entregará un holodisco que te servirá más adelante (habla sobre el problema de esterilidad de los mutantes). Transfiérelo a tu PIPBoy para conseguir otros **100 PX**.

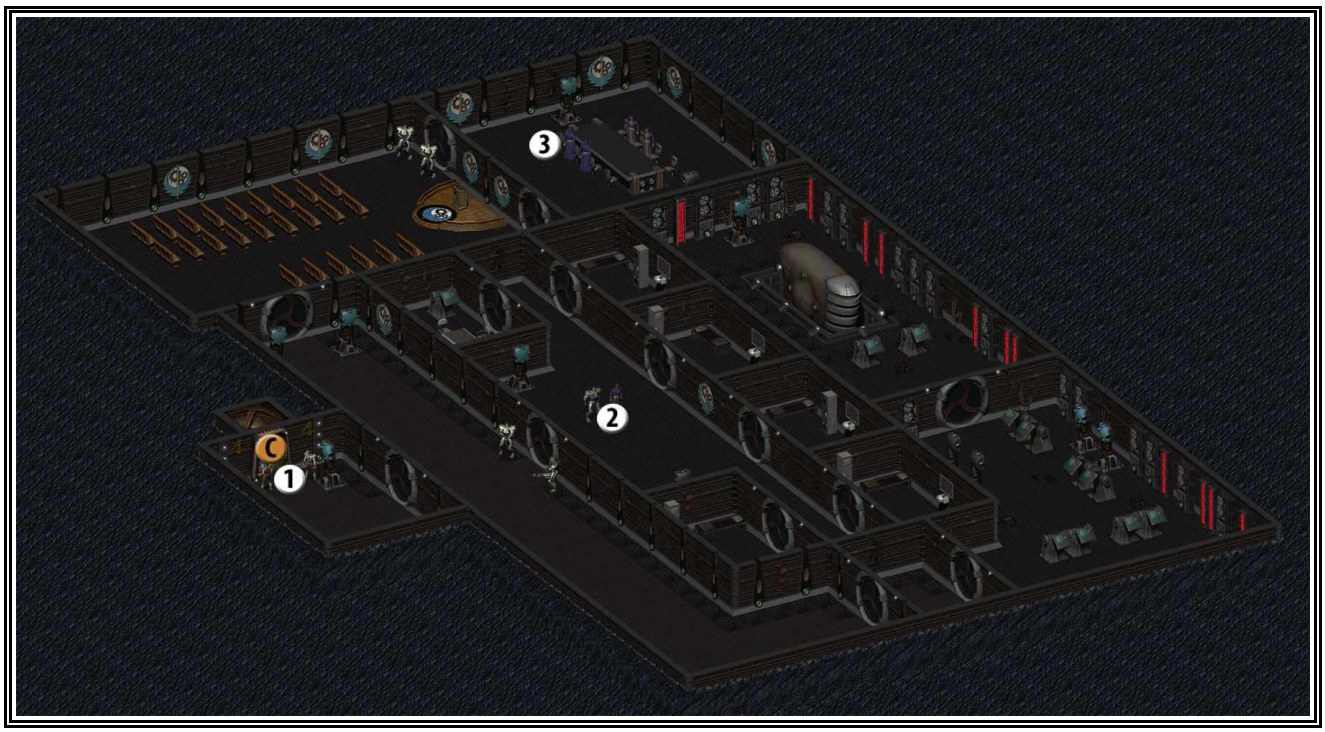
Si tu personaje tiene Karma negativo, no podrás hablar con Vree a menos que tengas la Ventaja de Culto a la Personalidad.

En **3** encontrarás el Departamento de Desarrollo de Armas de Energía. Verás a Paul detrás de una Mesa, y si hablas con él te podrá mostrar una Pistola Láser, aunque está estropeada. Si le preguntas cómo conseguir una, te redirigirá a Talus y a Michael, en el nivel 1.

Justo en la otra mesa, en la que hay las piezas de una Armadura de Energía, está Kyle. Kyle te dirá que a la Armadura le falta un Motivador Sistólico, y te dará las herramientas necesarias para que la arregles tú. En este caso, esta Pieza de Maquinaria, está en posesión de Michael o de Rhombus, en el Nivel 1. Rhombus tiene la Pieza en la Taquilla de sus aposentos, y con Michael, no deberás decirle que la pieza es para Kyle y que tienes la autorización necesaria. Si lo quieres coger de la Taquilla, mejor que lo hagas por la noche, cuando Rhombus duerma. Una vez tengas la Pieza vuelve a hablar con Kyle. Te dará un Libro de Electrónica. Después usa la técnica Reparar en la Mesa (donde la Armadura) y obtendrás **500 PX** por repararla. Si fallas la tirada, necesitarás tener el Reparar en 75 para poder intentarlo de nuevo. También obtendrás una Armadura de Energía, que se habrá quedado en el suelo.

4.10.e La Hermandad (Nivel 4)

Este es el nivel más inferior. Aquí encontrarás a los Ancianos, entre ellos a Maxson.



Desplazamientos
En **C** está el ascensor de acceso al Nivel 1, al Nivel 2 y al Nivel 3.

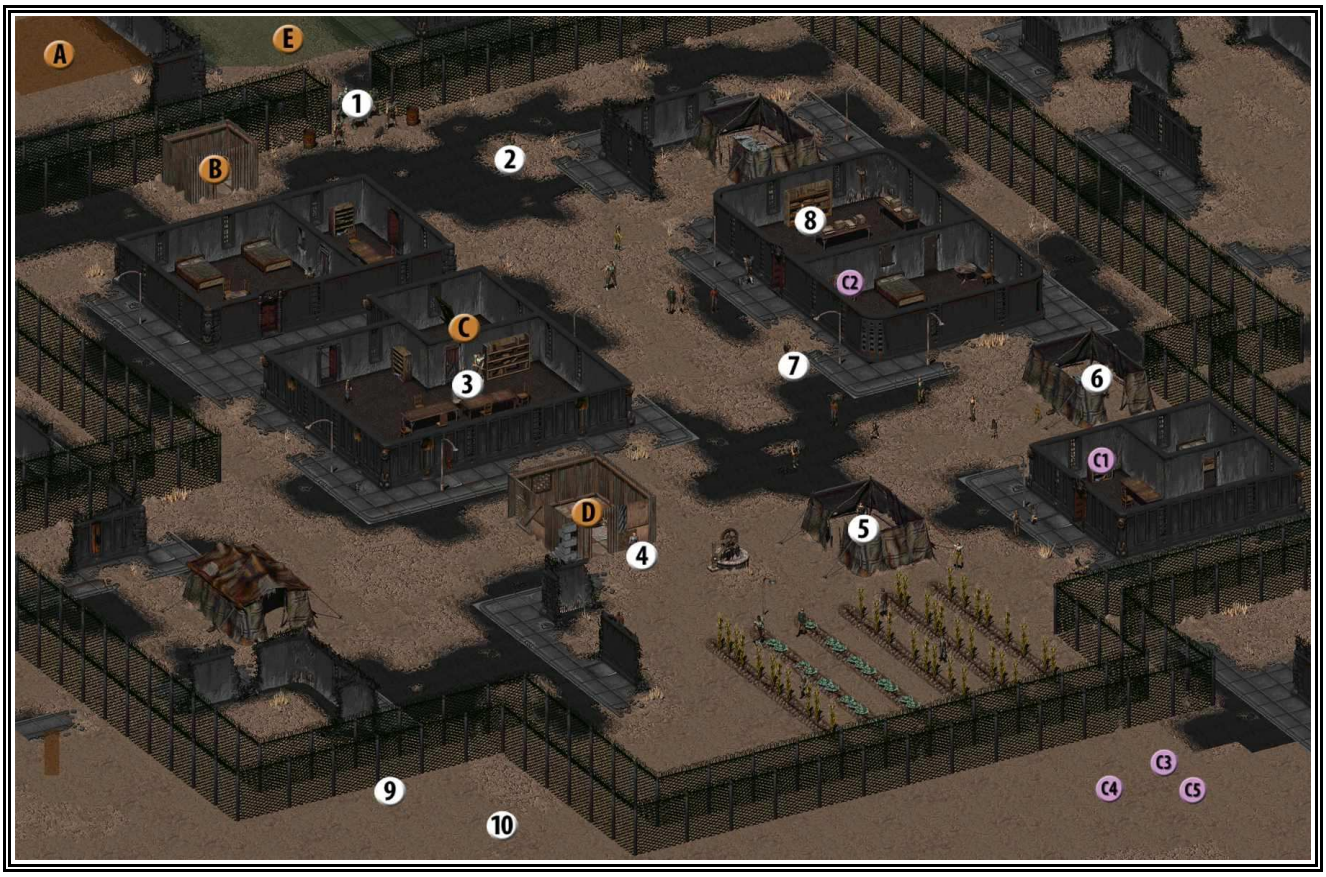
Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas. En el punto **2** encontrarás al Anciano Mayor y a Mathia. Si hablas con el Anciano Mayor te pedirá que investigues el ejército de mutantes que se está preparando. Para ello deberás ir hacia el norte y encontrar la Base Militar de los mutantes. En este caso, puedes persuadirle para que te pague 1.000 chapas. Lo que puedes hacer es ir a la Base Militar (sólo ir), y volver con Maxson para obtener **1.500 PX**. Después te dirá que hables con los Ancianos, en 3, para ver qué deciden. Mathia te dejará elegir entre un Rifle de Francotirador, un Lanzamisiles, una Pistola Láser, un Puño de Energía y un Destripador si al hablar con Maxson le preguntas por las armas. En el punto **3** está la Sala de los Ancianos. Una vez hayas informado a Maxson sobre la localización de la Base Militar de los mutantes y sus tropas, deberás venir aquí. El diálogo con los Ancianos se activará automáticamente. Obtendrás **1.500 PX** por convencer a la Hermandad de que ataquen la Base Militar. Si has destruido la Base Militar y hablas con los Ancianos, no obtendrás la bonificación de PX.

4.11. El Cementerio

En el Cementerio te encontrarás con los Reguladores, un grupo que se encarga de proteger las bandas de bandidos en Adytum, como por ejemplo los Navajas, los Pistoleros y los Destripadores.

4.11.a El Cementerio (Adytum)

Adytum es como se llama la ciudad del Cementerio. Aunque no es muy grande, se pueden hacer algunas misiones.



Desplazamientos

Por **A** accedes a los yermos.
En **B** hay unas escaleras de bajada a la Tienda de Tine.
En **C** hay unas escaleras de bajada al Sótano de la Casa de Zimmerman.
En **D** hay unas escaleras de bajada a la Granja Hidropónica.
Por **E** accedes a El Cementerio (Centro ciudad).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:

- 1 x Palanca

En **C2** hay una Estantería que contiene:

- 1 x Cerveza
- 1 x Rifle de Asalto

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas de los yermos. Justo ahí hay un Regulador que te podrá dar algo de información.

En **2** está Caleb, el jefe de los Reguladores y puede darte información más detallada sobre las ubicaciones de las bandas y de los Niños de la Catedral.

En **3** está Jon Zimmerman, el Alcalde de Adytum. Si has hablado con el Regulador de la entrada sabrás que tiene un trabajo para ti. Pregúntale sobre él y acepta su tarea de acabar con la jefa de los Navajas, te ofrecerá 2.000 chapas.

Si decides ponerte de parte de los Reguladores, y acabas con Cuchilla, la jefa de los Navajas, obtendrás las 2.000 chapas y si le dices que la hiciste sufrir, obtendrás 2.500 chapas.

En **4** te encontrarás a Miles, el científico. Si hablas con él verás que está bastante puesto en biología y en química, pero necesita unas piezas para su granja hidropónica.

Misión: Arreglar las granjas hidropónicas de Adytum

Una vez hables con Miles para coger esta misión, te dirá que hables con Sammael, en el punto 5. Habla con él y averiguarás que envió a uno de sus hombres a la zona de las Garras Mortales a por la pieza de Miles y le dijo que la había encontrado, pero aún no ha vuelto.

En El Cementerio (Almacén), en el punto 2, hay un cadáver de un Mercader con una pieza de Chatarra. Cógela y llévasela a Miles, aunque te dirá que se debe reparar, y para hacerlo, se la tienes que llevar a Herreriano.

Llévasela, dile que la repare y regresa con Miles. Una vez se la des, te dirá que Herreriano puede mejorarte tus armas, y él, Miles, alguna de tus armaduras.

Si llevas una Armadura de Energía y has resuelto su misión, te dirá que con un proceso químico puede mejorarse, pero necesita más información y te redirigirá a la señora Stapleton, la bibliotecaria, en El Eje (Centro ciudad), punto 12. Cuando vuelvas y le des el libro de química, te hará la mejora y la convertirá en una Armadura de Energía Reforzada (solo sirve una vez).

En **5** está Sammael, con quien deberás hablar para averiguar más cosas para la misión de arreglar las granjas hidropónicas.

En **6** encontrarás a Chuck, un campesino que tira las cartas del Tarot. Puedes conseguir un punto de Suerte si dejas que te lea las cartas, y le pides un consejo. También puede indicarte algunos lugares como la Hermandad, la Catedral o la Base Militar.

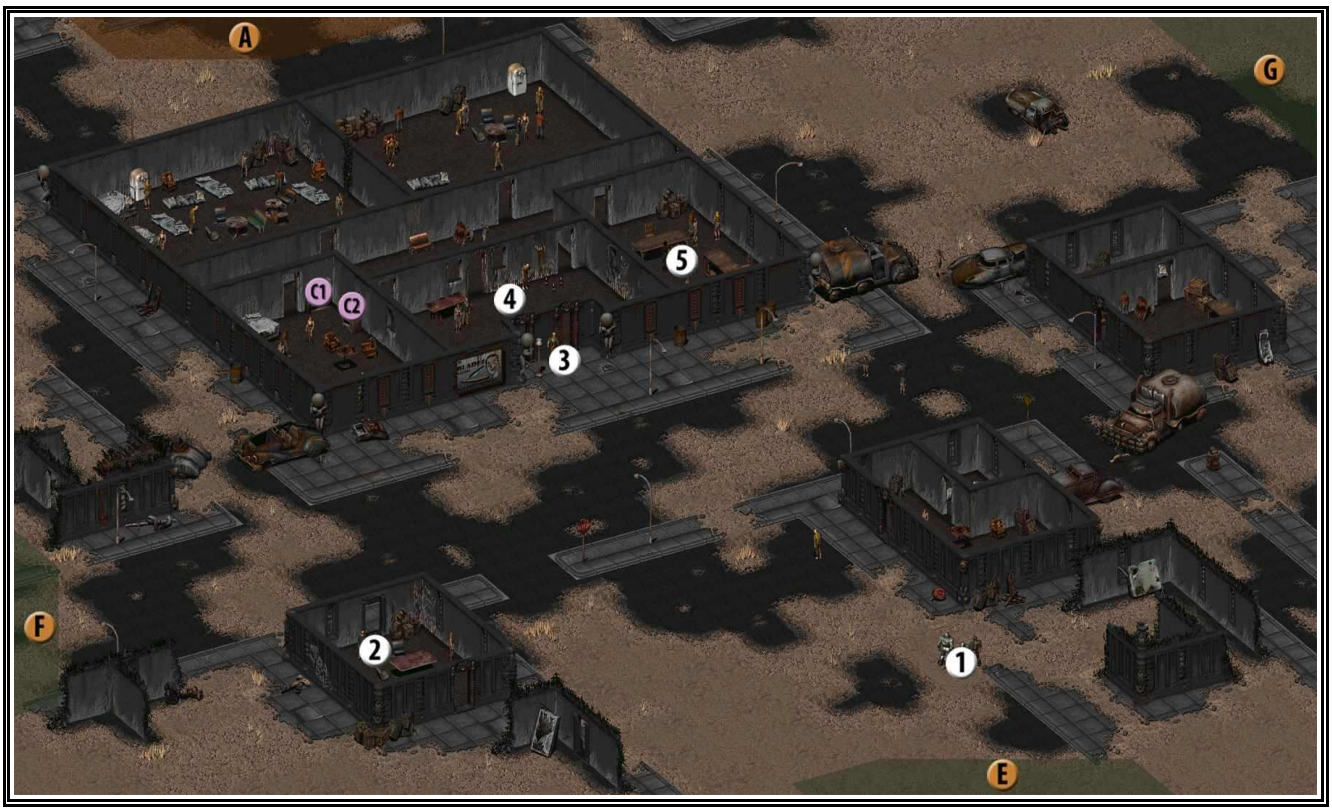
Por **7** encontrarás a Lorraine. Es una Carroñera. Te explicará que el Cementerio este antes era Los Ángeles y que ahora es el Cementerio de Angel.

En **8** está Herreriano, el herrero de la ciudad. Aunque le pidas para comerciar, no te dejará. Sin embargo, puedes hacer un Trueque con él.

Si has entregado las piezas a Miles para reparar la granja hidropónica, y tienes un Rifle de Plasma, podrá mejorártelo y lo convertirá en un **Rifle Turbo de Plasma (único)**. Vacía el cargador antes, ya que cuando te lo devuelva, lo hará con munición.

4.11.b El Cementerio (Centro ciudad)

En esta parte, mayoritariamente se encuentras los Navajas, una de las bandas, liderados por Cuchilla.



Desplazamientos
Por **E** accedes a El Cementerio (Adytum). Por **F** accedes a El Cementerio (Biblioteca). Por **G** accedes a El Cementerio (Almacén).

Contenedores
En **C1** hay una Estantería que contiene: • 2 x Cuchillo Arrojadizo En **C2** hay una Estantería que contiene: • 2 x Cuchillo Arrojadizo

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas desde Adytum.

En **2** encontrarás a un miembro de los Navajas, Greg. Es un tipo albo paranoico.

En **3** está MacRae, el guardia de la puerta de entrada al local de los Navajas. Si hablas con él, verás que entrena a los Navajas, aunque con lo liados que están ahora no tiene tiempo. También te dirá lo malas que son las Garras Mortales y los Reguladores. Si aceptas ayudarlos con esas cosas, te dirá que hables con Cuchilla.

Una vez hayas acabado con los Reguladores, habla con él, y dependiendo del nivel de tus técnicas, te aumentará las Armas de Melé en 1 y tu Resistencia al Daño en 5%.

En **4** verás unas cuantas botellas de Nuka-Cola tiradas por el suelo y cómo rodean a Greg, el adicto a la Nuka-Cola. También verás a Michael y a Chris, que forman parte de los Navajas. Una vez hayas ayudado a los Navajas con los Reguladores, Michael te dará algunos Estimulantes y unas chapas.

En **5** encontrarás a Cuchilla. Si le dices que vas de parte de Zimmerman (le dijiste que acabarías con los Navajas), te dirá que no fueron ellos los que acabaron con Josh, el hijo de Zimmerman, sino los propios Reguladores, pero los Navajas no pueden enfrentarse porque no tienen armas, y para llegar a los Pistoleros hay que pasar por la zona de las Garras Mortales.

Aquí tienes varias opciones, o puedes encargarte tú de los Reguladores llevándole el disco a Zimmerman, puedes acabar con las Garras Mortales para que los Navajas puedan conseguir las armas de los Pistoleros, o puedes acabar con los Navajas. Si luchas contra los Navajas, los Pistoleros se volverán hostiles.

Si has acabado con los Reguladores antes de haber aceptado la misión por su parte, obtendrás **500 PX**. Si no, puedes llevarle el holodisco a Zimmerman, aunque el Regulador que hay a su lado lo matará, y tendrás que enfrentarte a todos los Reguladores de la zona; y Herreriano y Tine pueden morir, así que acaba antes con lo que tengas que hacer.

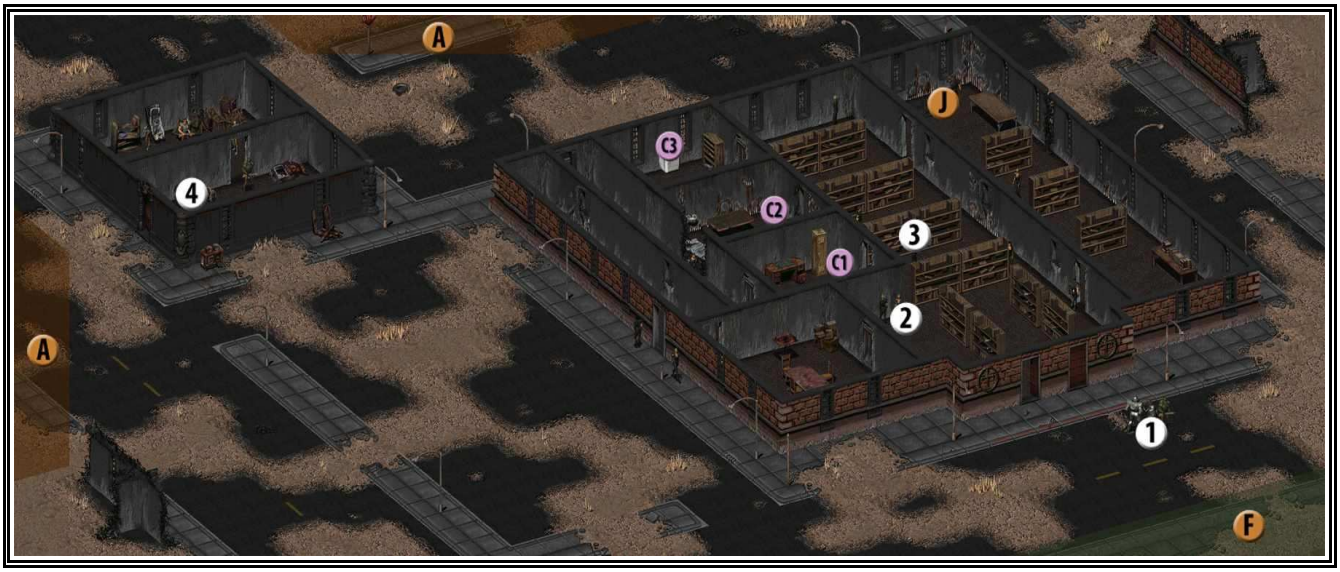
Si sigues el camino más lógico, dile que le llevarás el holodisco a Zimmerman y que mirarás de conseguir las armas de los Pistoleros. Te dará el holodisco y puedes transferirlo a tu PIPBoy por **100 PX**.

Aunque decides acabar tú con los Reguladores, Cuchilla te pedirá que le traigas las armas de los Pistoleros, mira el apartado El Cementerio (Fortaleza).

Una vez termines con los Reguladores, y los Navajas estén de tu parte, ganarás **2.000 PX**.

4.11.c El Cementerio (Biblioteca)

En esta zona se encuentran los Seguidores del Apocalipsis.



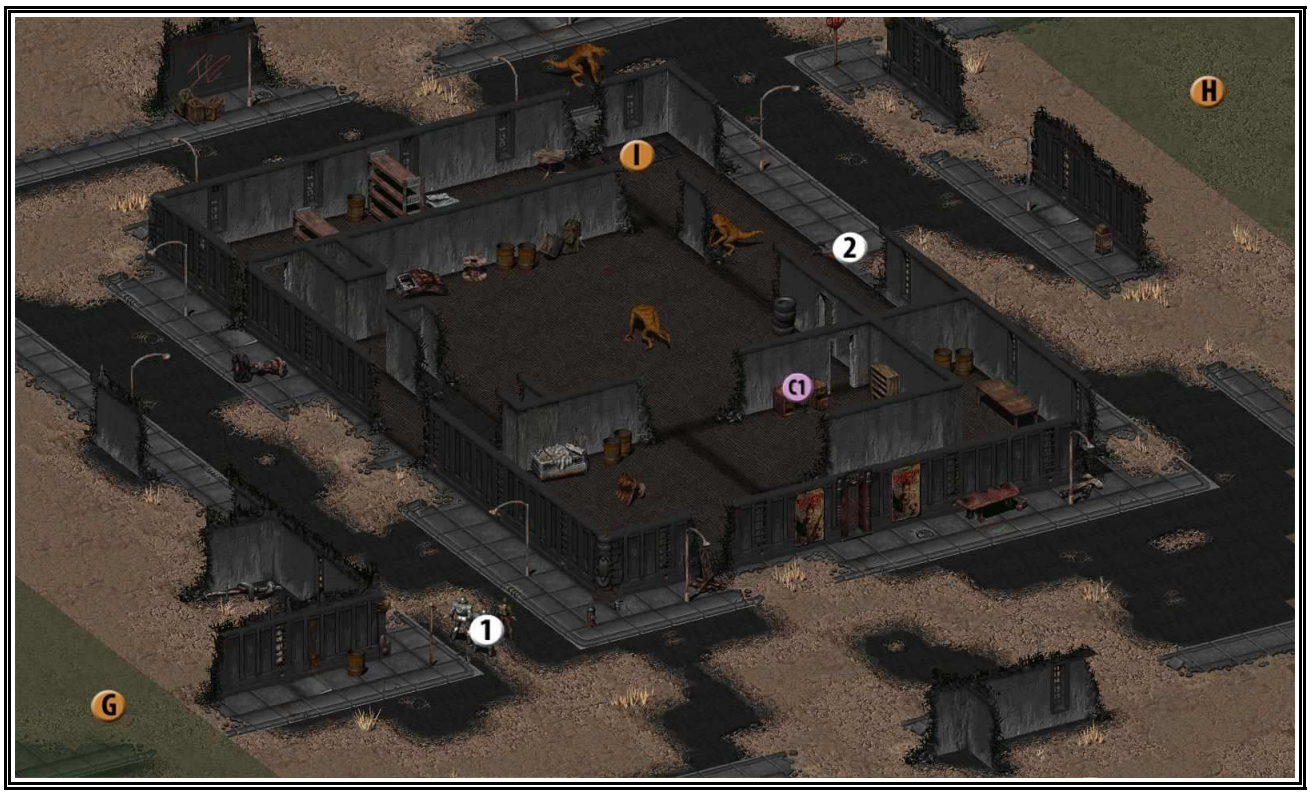
Desplazamientos
Por **F** accedes a El Cementerio (Centro ciudad). En **J** están las escaleras de bajada al Sótano de la Biblioteca.

Contenedores	
En **C1** hay una Caja de Hielo que contiene: • 4 x Cuchillo • 2 x Porra En **C2** hay una Estantería que contiene: • 6 x Estimulante • 6 x Rad-X	En **C3** hay una Nevera que contiene: • 3 x Estimulante • 2 x Fruta • 1 x Maletín de Médico

Puntos de interés
Apareces en el punto **1**. En **2** está Katja, y ese es el edificio de los Seguidores del Apocalipsis. Este personaje se te puede unir cuando le dices que no te vas a quedar durante más tiempo. Katja es la única persona que te pondrá La Catedral en el Mapa del Mundo, y además consigues **200 PX** si se te une. En **3** encontrarás a Nicole, la líder de los Seguidores del Apocalipsis. Te dirá que los Seguidores son un grupo que pretende instaurar la paz sin combatir. Te puede dar mucha información, especialmente de los Niños de la Catedral y de Morfeo. También te dirá que tienen una espía en la Catedral llamada Laura, y que si necesitas ayuda para conseguir información o combatir con ellos, hables con ella; te dirá una contraseña (“Jinete Rojo”) para que se la digas y pondrá a tu disposición algunos guerreros. En **4** está la Casa de unos Cazarrecompensas. A Christopher le puedes pedir un donut. Si lo haces dos veces, te atacarán. Si eres también un Asesino de Niños, nada más verte, te atacarán.

4.11.d El Cementerio (Almacén)

Esto es un antiguo almacén que ahora está repleto de Garras Mortales.



Desplazamientos

Por **G** accedes a El Cementerio (Centro ciudad).
Por **H** accedes a El Cementerio (Fortaleza).
En **I** están las escaleras de bajada a la Guarida de la Garra Mortal Madre.

Contenedores

En **C1** hay una Mesa que contiene:

- 3 x Alcohol
- 2 x Cartuchos de Escopeta

Puntos de interés

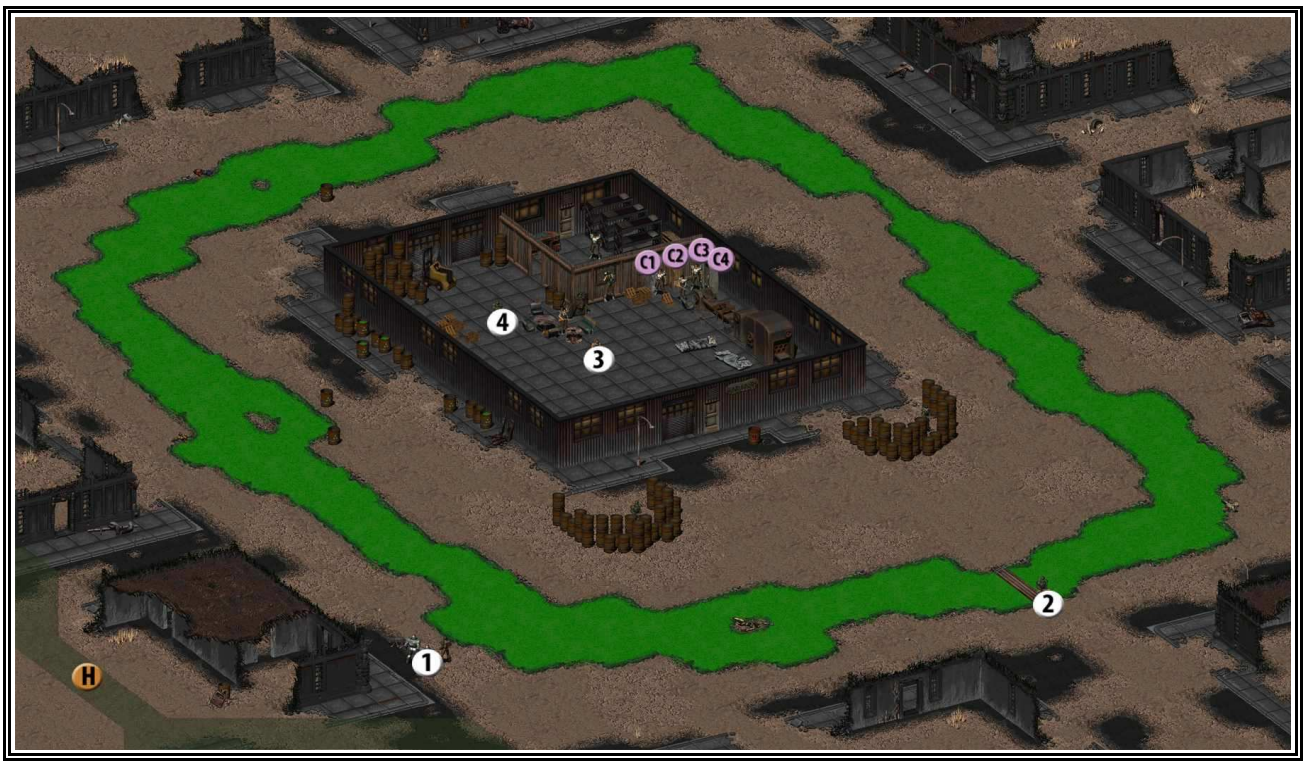
Apareces en el punto **1** cuando llegas desde el Centro ciudad.

En el punto **2** hay un cadáver de un mercader que lleva una pieza de Chatarra. Es la pieza que Miles necesita para reparar la granja hidropónica.

- Si quieres conseguir algo de experiencia (cada Garra Mortal da 1.000 PX), una vez muertas las Garras Mortales de esta zona, te vas a otra, descansas 1 hora, y vuelves a entrar. Verás que las tres Garras que habían han reaparecido.

4.11.e El Cementerio (Fortaleza)

En esta zona predominan los Pistoleros, y aquí está su Fortificación.



Desplazamientos
Por **H** accedes a El Cementerio (Almacén).

Contenedores
En **C1** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Rifle de Plasma • 1 x Pistola de Plasma • 1 x Célula MF • 2 x Célula de Energía En **C2** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Lanzamisiles • 3 x Misil Explosivo En **C3** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Puño de Energía • 1 x Destripador En **C4** hay una Taquilla que contiene: • 2 x Granada (Plasma) • 4 x Granada (Fragmentación) • 4 x Estimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1.**

En **2** está el guardia que protege el paso hacia la fortaleza. Para entrar, dile que vienes a por las armas, y te dirá que hables con Zack. Si tu Inteligencia es menor de 4, no podrás pasar.

En **3** está Zack, el comerciante de armas, y si le preguntas por un descuento, te dirá que hables con Gabriel. Si aceptas la misión de matar a las Garras Mortales, de parte de Gabriel, tendrás un 15% de descuento, y un 20% cuando lo hayas hecho. Zack es una buena fuente de chapas, ya que cada vez que hables con él tendrá entre 3.000 y 4.000 chapas.

En **4** está Gabriel. Si hablas con él te dirá que nunca viene casi nadie debido a las Garras Mortales, y que podrías pedir lo que quisieras si lo haces. En ese caso, o bien tienes la opción de entregar armas a los Navajas, si estás de acuerdo en ir de su parte, o bien puedes decirle que quieres armas para ti.

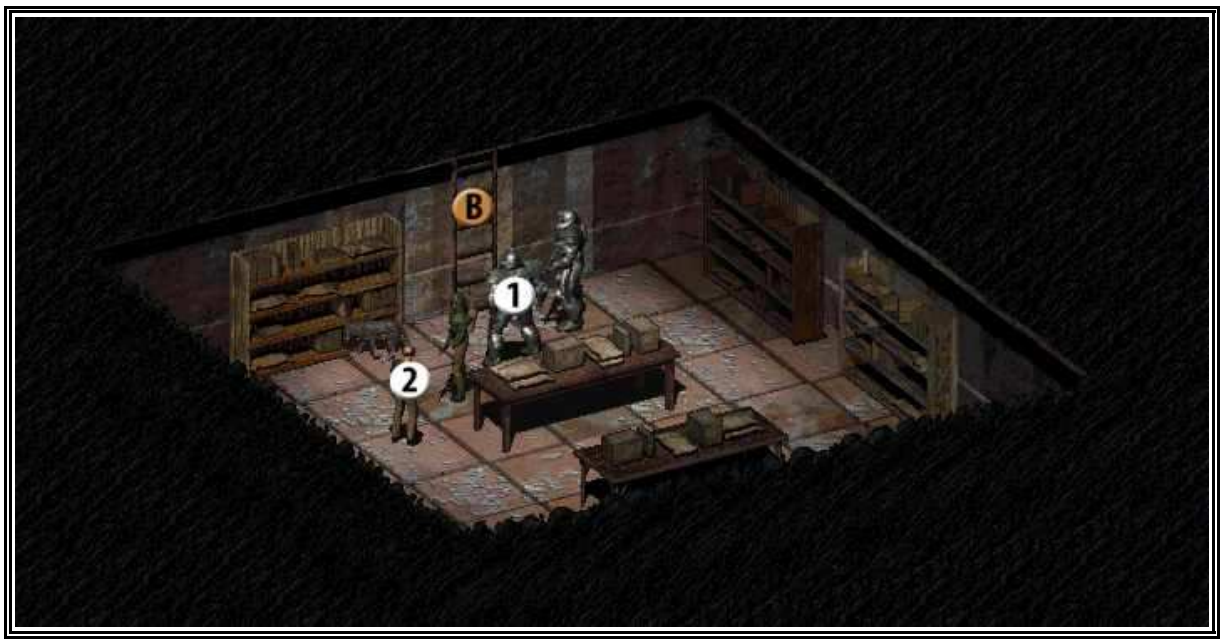
Para acabar con las Garras Mortales, tendrás que llegar hasta la Garra Mortal Madre y eliminarla a ella y a los huevos. Mira el apartado la Guarida de la Garra Mortal Madre.

Si le dices que le proporcione armas a tus amigos (los Navajas) conseguirás **1.000 PX**.

Si le dices que vienes a buscar armas para ti (nada que ver con los Navajas), entonces los guardias se apartarán de la puerta y dejarán que saquees las taquillas (donde hay dos Rifles de Plasma, entre otras cosas).

4.11.f Tienda de Tine

Esta es la tienda de Tine, donde podrás comprar y vender algunas cosas.

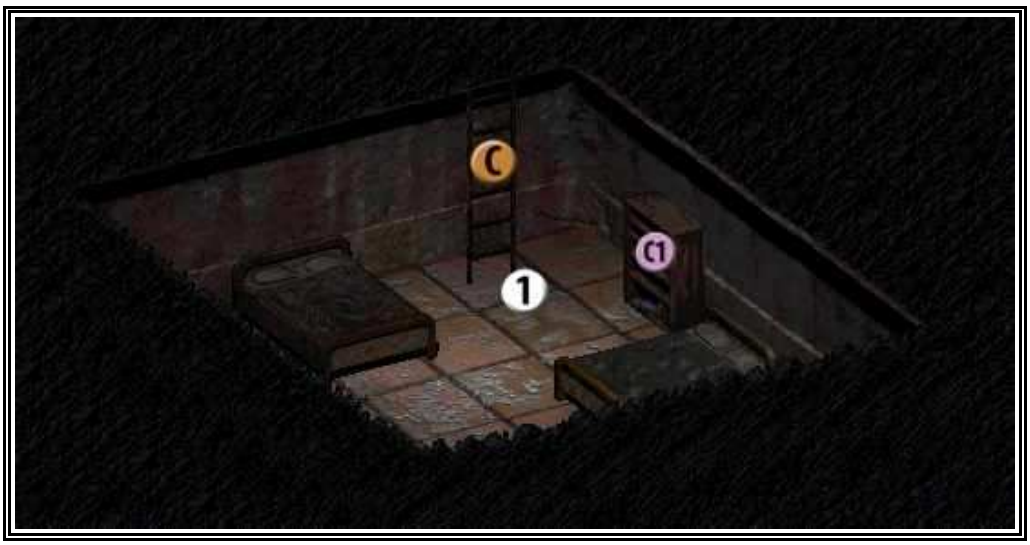


Desplazamientos
Por **B** accedes a El Cementerio (Adytum).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras. En **2** está Tine. Dependiendo de la Mesa que elijas para comerciar, tendrás disponibles objetos diferentes.

4.11.g Sótano de la Casa de Zimmerman

Este es el dormitorio de Jon Zimmerman y su hijo (ahora fallecido).



Desplazamientos

Por **C** accedes a El Cementerio (Adytum).

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que contiene:

- 1 x Bolsa
- 1 x Mochila
- 1 x Botiquín de Primeros Auxilios
- 1 x Libro de Primeros Auxilios
- 1 x Maletín de Médico

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras.

4.11.h Granja Hidropónica

Excepto algunos champiñones que no puedes coger, no encontrarás mucha más cosa.

Desplazamientos
Por **D** accedes a El Cementerio (Adytum).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras.

4.11.i Guarida de la Garra Mortal Madre

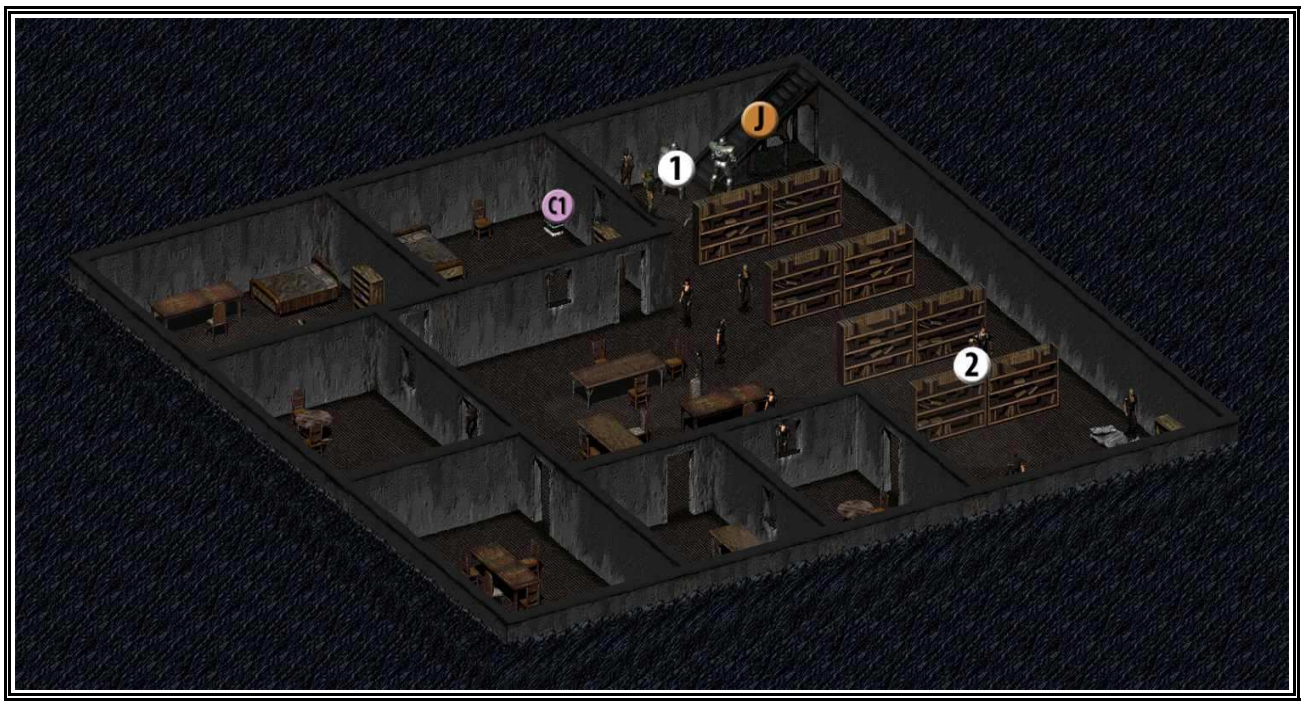
Para completar la misión de liquidar a las Garras Mortales, deberás bajar al Subterráneo que hay en el Almacén del Cementerio.

Desplazamientos
Por **I** accedes a El Cementerio (Almacén).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras. En **2** está la Garra Mortal Madre, que la deberás eliminar, junto con los huevos del punto **3**, para completar la misión que te pide Gabriel, en El Cementerio (Fortaleza). Por acabar con la Garra Mortal Madre recibes **1.500 PX**, la verdad es que es más resistente que una Garra Mortal normal. Para terminar con los huevos, deberás entrar en modo combate... o hasta puedes usar dinamita...

4.11.j Sótano de la Biblioteca

Este es el Subterráneo de la Biblioteca. Entre otras cosas, encontrarás a un Necrófago que puede darte alguna tarea por hacer.



Desplazamientos

Por **J** vuelves a El Cementerio (Biblioteca).

Contenedores

En **C1** hay un Cajón de Hielo que contiene:

- 3 x Cuchillo

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando bajas las escaleras.

En **2** está Talius, un Necrófago repugnante. Cuando hables con él averiguarás que su estado es debido a unos mutantes en Necrópolis, cuando fue allí para aprender sobre su sistema de agua. Si le preguntas de dónde venía, averiguarás que también venía del mismo refugio que tú, del 13.

Si le preguntas qué le pasó, dile que ojalá pudieras ayudarle, entonces tendrás la oportunidad de decirle que te encargarás de quien hizo eso y te entregará un Lanzallamas y Combustible. Los Supermutantes a los que se refiere son los que hay en Necrópolis, así que si no has acabado con ellos, hazlo ahora.

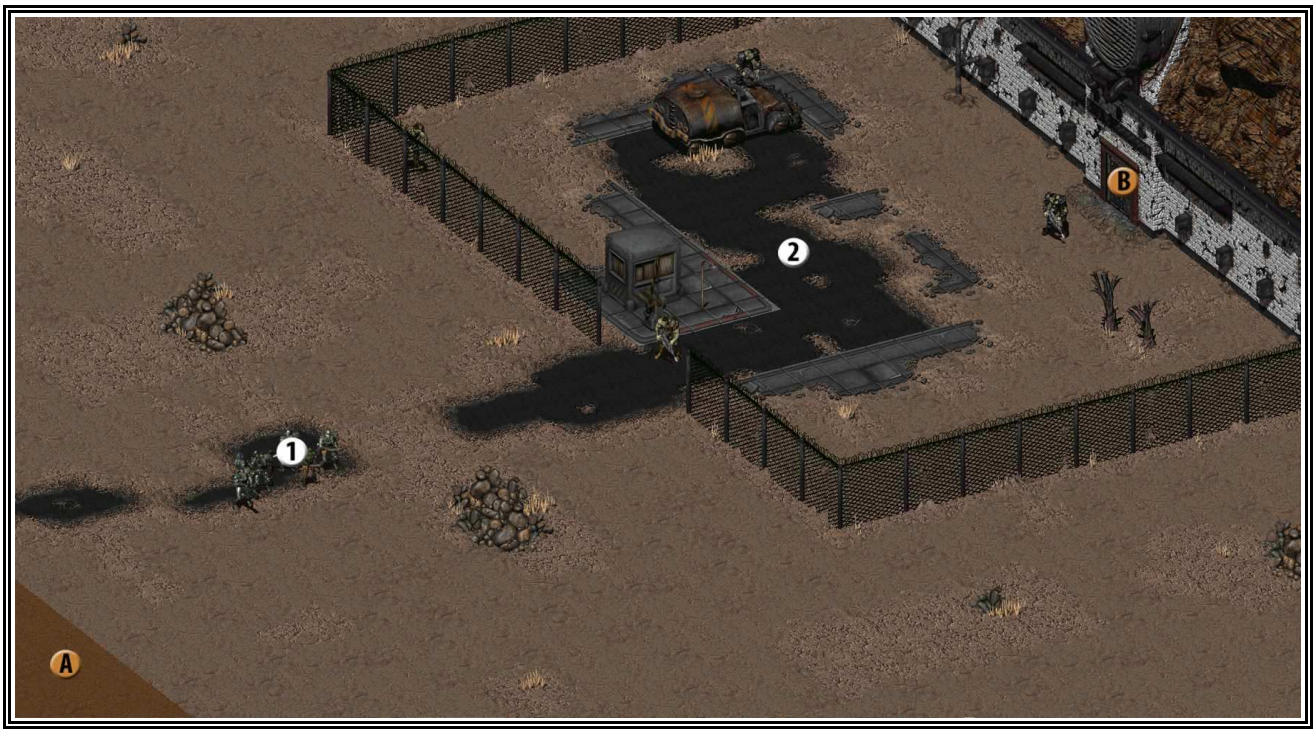
Si tu Inteligencia es menor de 4, te dará tres Mentats.

4.12. Base Militar

Aquí es donde se está preparando el grueso de los Supermutantes. Si has hablado con Maxson, y le has informado de la ubicación de la Base, te ayudarán los de la Hermandad.

4.12.a Base Militar (Entrada)

Aquí es donde apareces al llegar a la Base Militar.

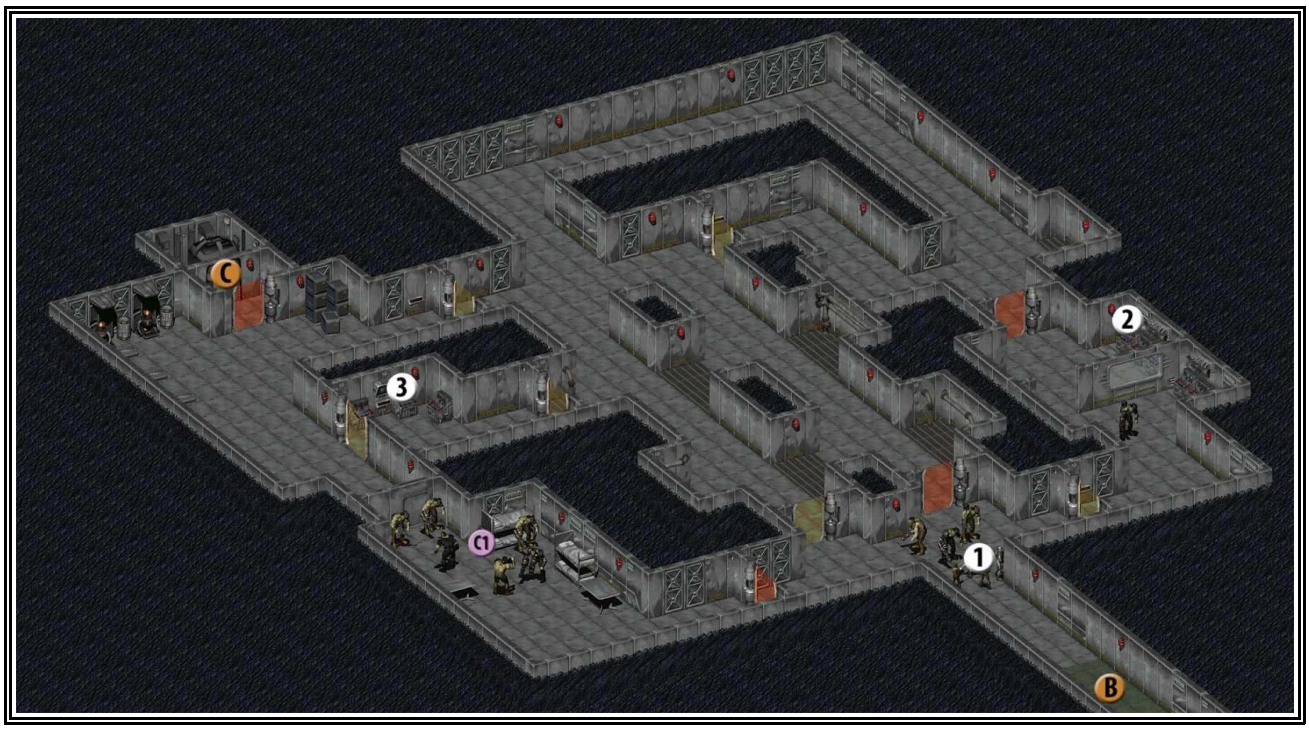


Desplazamientos
Por **A** vuelves a los yermos. Por **B** accedes a la Base Militar (Nivel 1).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas. Como verás, por la zona de **2**, hay cuatro Supermutantes custodiando la entrada a la Base. Si tienes una Radio, la puedes usar (aparecerá un diálogo, y dices que unos humanos atacan la Base) y tres de ellos marcharán de sus posiciones, consiguiendo **1.500 PX**. Además, mientras se van, puedes atacarles igualmente. El último Supermutante, el que se encuentra delante de la puerta de la entrada al edificio, tiene un Holodisco que si lo examinas, verás que te indicará un código. Ese código sirve justo para abrir la puerta del edificio. Una vez hayas hecho, el resto de "Hermanos" de la Hermanda del Acero, se marcharán. También tienes la opción de abrir la puerta con una Ganzúa Electrónica o no ir armado y pedir a los Supermutantes que te lleven a ver al Teniente.

4.12.b Base Militar (Fortaleza Nivel 1)

Este nivel está lleno de campos de fuerza. Los rojos quitan puntos de vida, dependiendo de la armadura que lleves o lleven tus personajes. Albóndiga recibirá mucho daño o morirá electrocutado al cruzar estos campos rojos. Tienes 2 rondas para acabar con los enemigos antes de que suene la alarma.



Desplazamientos
Por **B** vuelves a la Base Militar (Entrada). En **C** está el ascensor para ir a los niveles Fortaleza Nivel 2 o Tanques Nivel 1.

Contenedores
En **C1** hay tirado en el suelo: • 1 x Armas y Balas (revista)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando entras desde el exterior. Nada más entrar, y cuando tengas oportunidad, entra en modo Sigilo para que no te vea el Supermutante que hay cerca de 2.

Mientras estés en la Base, puedes deshabilitar temporalmente los campos de fuerza amarillos si usas la técnica de Reparar en ellos o Dinamita. También, en el Nivel 2, hay un Supermutante con un aparato llamado Conmutador de Campo, que permite deshabilitar/habilitar los campos amarillos permanentemente.

En el punto **2** hay un ordenador que no es un Mach IV (te dice algo sobre que lo único no protegido son los Juegos recreativos). Usa Ciencia para encenderlo y después pulsa en él (icono de la mano) hasta que lo hackees. Ganarás **800 PX**.

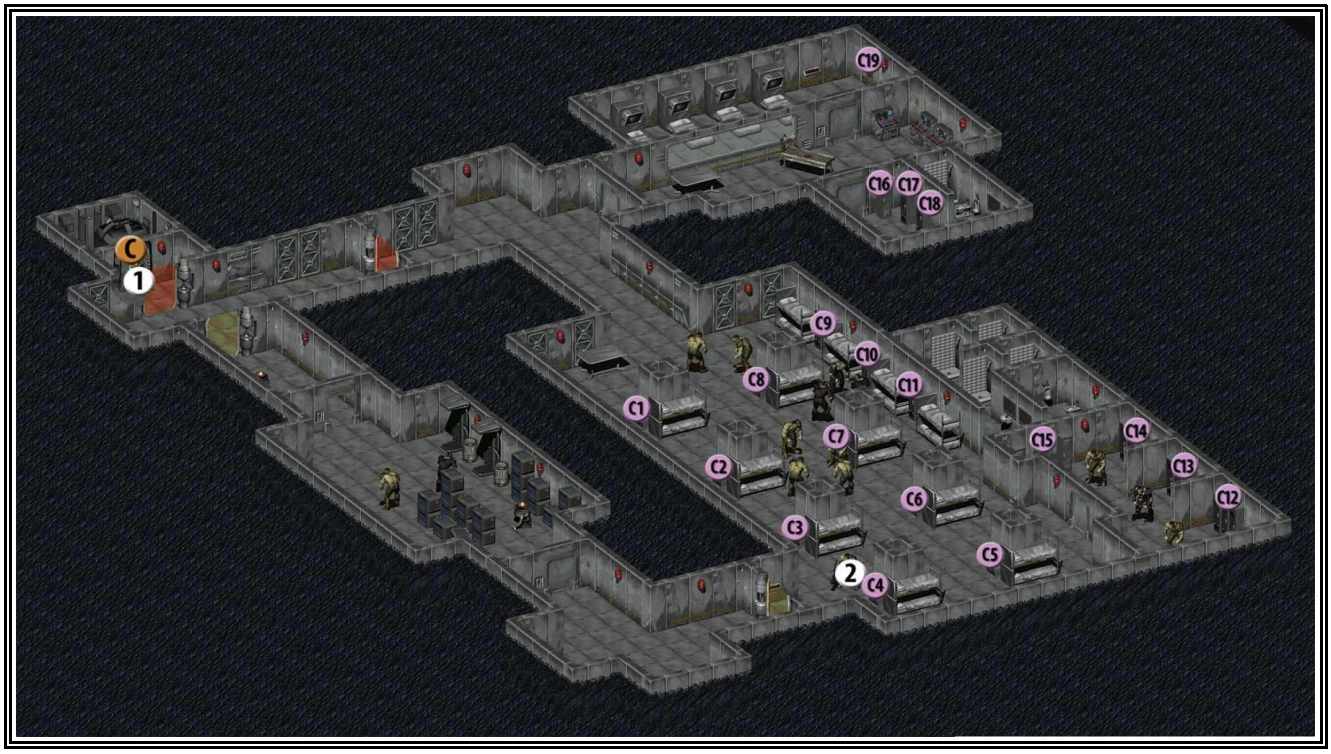
Usa la Radio, y después haz Reparar en ese ordenador. Se desactivarán todos los campos de fuerza amarillos (temporalmente), excepto los del nivel 4. Si grabas la partida y cargas, los campos volverán a estar activos.

En el punto **3** hay un ordenador con el que puedes "jugar". Si indicas el Control de Plagas a Todas, de corta vida, o larga vida, puede que acabes con algunos Supermutantes del Nivel 1 o del Nivel 2.

Las funciones de Movimiento y Sensores, si las pones al mínimo, harán que los "Robomentes" no se muevan (o muy lentamente) y que además no te detecten.

4.12.c Base Militar (Fortaleza Nivel 2)

Prácticamente no hay nada, a excepción de que... ¡está lleno de Supermutantes! y uno de ellos tiene un Conmutador de Campo.



Desplazamientos
En **C** está el ascensor para ir a los niveles Fortaleza Nivel 1 o Tanques Nivel 1.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Estimulante
- 15 chapas

En **C2** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Célula de Energía
- 10 chapas

En **C3** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x PB de 14mm

En **C4** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x PB de 5mm
- 14 chapas

En **C5** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Granada IEM
- 1 x Estimulante

En **C6** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Estimulante
- 12 chapas

En **C7** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x BHC de 10mm

En **C8** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Cuchillo
- 2 x Granadas (Fragmentación)

En **C9** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Célula MF
- 1 x CM .223
- 2 x Misil PB

En **C10** hay una Taquilla que contiene:
- 1 x Almádena
- 1 x Porra

En **C11** hay una Taquilla que contiene:
- 40 chapas

En **C12** hay unas Taquillas que contienen:
- 1 x Ametralladora
- 1 x PB de 5mm
- 10 x BHC de 5mm
- 2 x Granada (Plasma)

En **C13** hay unas Taquillas que contienen:
- 2 x PB de 10mm
- 2 x Destripador
- 4 x BHC de 10mm
- 5 x Granada (Fragmentación)
- 4 x Granada (IEM)
- 3 x Granada (Plasma)

En **C14** hay unas Taquillas que contienen:
- 1 x Rifle de Plasma
- 4 x Pistola Láser
- 3 x CM .223
- 12 x Célula de Energía

En **C15** hay unas Taquillas que contienen:
- 2 x Granada (Fragmentación)
- 2 x Granada (Plasma)
- 3 x Granada (IEM)
- 3 x Combustible (Lanzallamas)
- 2 x Lanzallamas
- 1 x Lanzamisiles
- 2 x Misil Explosivo
- 3 x Misil PB

En **C16** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Esteroides
- 2 x Psycho
- 2 x Rad-X
- 4 x Superestimulante

En **C17** hay una Taquilla que contiene:
- 8 x Estimulante

En **C18** hay una Taquilla que contiene:
- 2 x Botiquín de Primeros Auxilios
- 4 x Radaway
- 1 x Alcohol
- 1 x Maletín de Médico

En **C19** hay una Taquilla que contiene:
- 4 x Estimulante
- 2 x Radaway

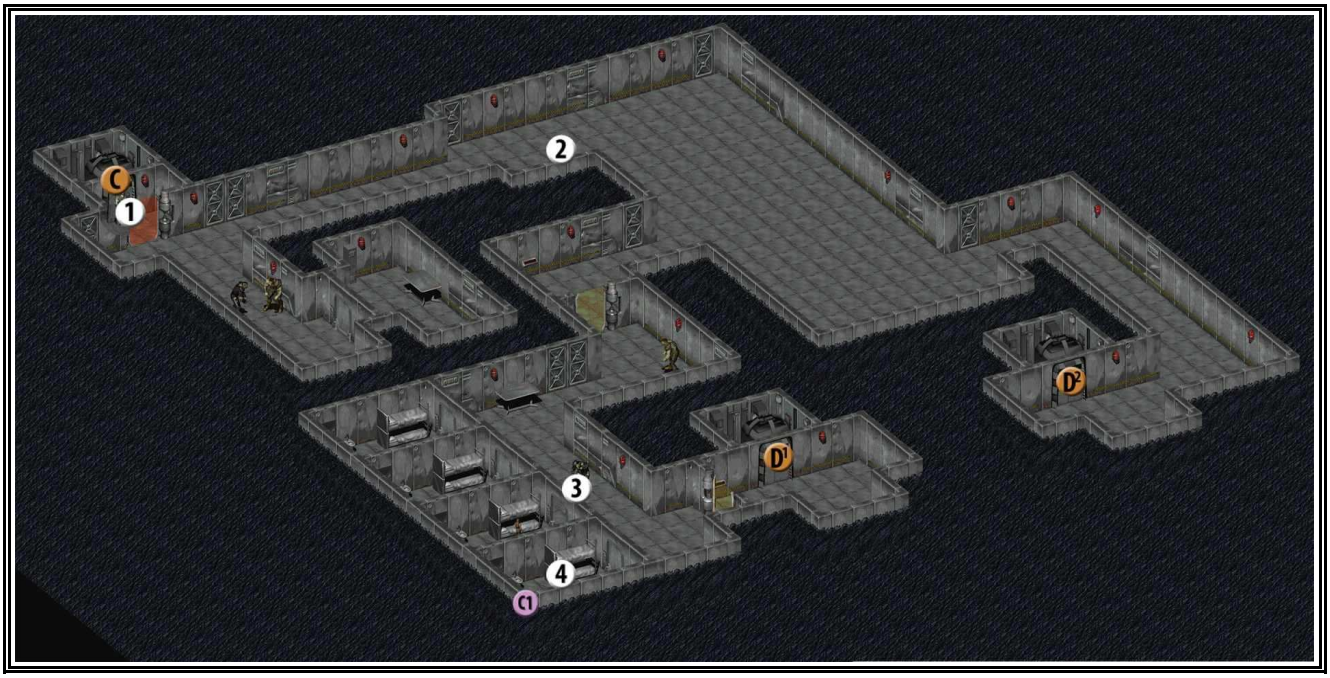
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor.

El Supermutante de **2** tiene un **Conmutador de Campo** en su posesión. Una vez estás delante de un Campo de Fuerza, úsalo (puedes ponértelo en la segunda ranura de objetos del personaje) y se desactivará. Aunque lo hace de forma temporal, tiene una duración bastante larga. Sólo sirve en los primeros tres niveles.

4.12.d Base Militar (Tanques Nivel 1)

Desde este nivel podrás acceder al nivel Tanques Nivel 2, el más inferior.



Desplazamientos

En **C** está el ascensor para ir a los niveles Fortaleza Nivel 1 o Fortaleza Nivel 2.
En **D1** está el ascensor para ir al nivel Tanques Nivel 2. El ascensor de **D2**, NO funciona.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver en el suelo que contiene:

- 3 x Estimulante
- 1 x Pistola de 10mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor.

El punto **2** es una zona de trampas. Ves con cuidado.

En el punto **3** te encontrarás a un Supermutante que hablará contigo directamente (si no lo matas antes). Cuando te diga que vas a ir a hablar con el Teniente, tienes la opción de enfrentarte a él.

Si lo matas, y hablas con Sarah, que está en la celda contigua, te explicará que ese mutante era su amante, y te odiará por haberlo matado.

El punto **4** es donde apareces si dejas que los mutantes de Necrópolis (Almacén de Agua) te traigan a la Base Militar para ver al Teniente.

4.12.e Base Militar (Tanques Nivel 2)

Este es el último nivel de la Base Militar. Aquí podrás encontrar a ese tan temido Teniente.

Desplazamientos

En **D1** está el ascensor para regresar al nivel Tanques Nivel 1. El ascensor de **D2**, NO funciona.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla que contiene:

- 2 x Explosivo Plástico

En **C2** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:

- 1 x Llave (Se usa en La Catedral (Guarida Nivel 4))
- 1 x Contador Géiger
- 1 x Ganzúas Electrónicas
- 1 x Explosivo Plástico

En **C3** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:

- 2 x Dinamita
- 2 x Estimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor. Si consigues llegar sin que suene la alarma y sin ir a ver al Teniente, obtienes **2.000 PX**.

En el punto **2** está el Teniente.

Si te acercas con Sigilo, justo un hexágono a su visión, podrás escuchar una conversación, que te otorgará **1.000 PX**.

Si no has hablado con él en ningún momento, nada más verte te atacará. Acaba con ellos y saquea sus cosas. Si te capturaron, tendrás una charla con él (porque quiere saber la ubicación del Refugio 13), y te golpeará 3 veces, sin matarte, aunque sí reducirá tu salud. Después serás llevado a una celda y podrás continuar la aventura de forma normal (además tus NPCs llevarán lo que tenían). Si decides revelarle la ubicación del Refugio 13, morirás y se acabará el juego.

Una vez hayas acabado con el Teniente, en su inventario verás que tiene un holodisco. Si lo usas (como con el resto de holodiscos), te será más fácil hackear el ordenador de los Tanques.

En **3** está el Ordenador del Control de los Campos de Fuerza, que activará la alarma, desactivará los Campos de Fuerza en los niveles superiores y evitará que los robots te ataquen.

En **4** está el Ordenador de Control de los Tanques. Puedes usar Ciencia o Robar una Tarjeta de Seguridad a alguno de los técnicos (el que está enfrente del ordenador tiene una). Entonces, tendrás acceso a algunos registros y a la autodestrucción de la Base.

Tienes varias opciones aquí. El orden de aparición en el terminal es: cuenta atrás de 60 segundos, 30 segundos con alarma, apagar la alarma, 300 segundos, 300 segundos con alarma y 1 segundo. Si intentas hackearlo, con un poco de suerte, verás realmente lo que indica, aunque no tiene mucho que ver con lo que dice.

Si has matado al Teniente (o al Maestro), estos técnicos se inmolarán cuando hables con ellos. Eso hará activar la alarma.

Destruir el ordenador con Dinamita, activará la secuencia de autodestrucción (300 segundos) y la alarma. También disminuirá a la mitad la invasión mutante del Eje (si es que has aplicado el parche).

Cuando ya hayas terminado, selecciona la autodestrucción a 300 segundos y sal fuera de la Base Militar (fuera incluso de la Entrada, como si fueras al Mapa del Mundo). Verás una animación de la Base destruyéndose y completarás la misión de tu Supervisor donde te pide que destruyas el origen de los mutantes.

Verás que también puedes obtener algunos registros del Capitán Maxson y de Richard Gray del ordenador. Hay un bug del motor de Fallout 1 por el cual se te invalida la PIPBoy (el botón del interfaz) cuando los lees. Así que mejor que no los añadáis a la PIPBoy... :)

Si has dejado a algún NPC dentro de la Base Militar, incluida la Entrada, cuando salgas para ver como explota, al volver habrán desaparecido y no los puedes recuperar.

4.13. La Catedral

Esta es la última zona de Fallout 1. Aquí es donde conocerás y te enfrentarás (o no) al Maestro. Como ya habrás averiguado, aquí es donde se encuentran los Niños de la Catedral.

En el caso que decidas ir solo/a, te recomiendo que uses una Túnica, o dentro de la Torre, en el Nivel 1, consigas una "Insignia de los NDC" (Niños De la Catedral), y usarla como un objeto, para que los Nocturnos (Supermutantes) no te ataquen. Si llevas NPCs o a los Seguidores, esta solución más "sigilosa" no te funcionará.

Quizás ciertos aspectos del juego no se hayan descrito, ya que para hacer esta guía iba con más NPCs y con los Seguidores.

4.13.a La Catedral (Entrada)

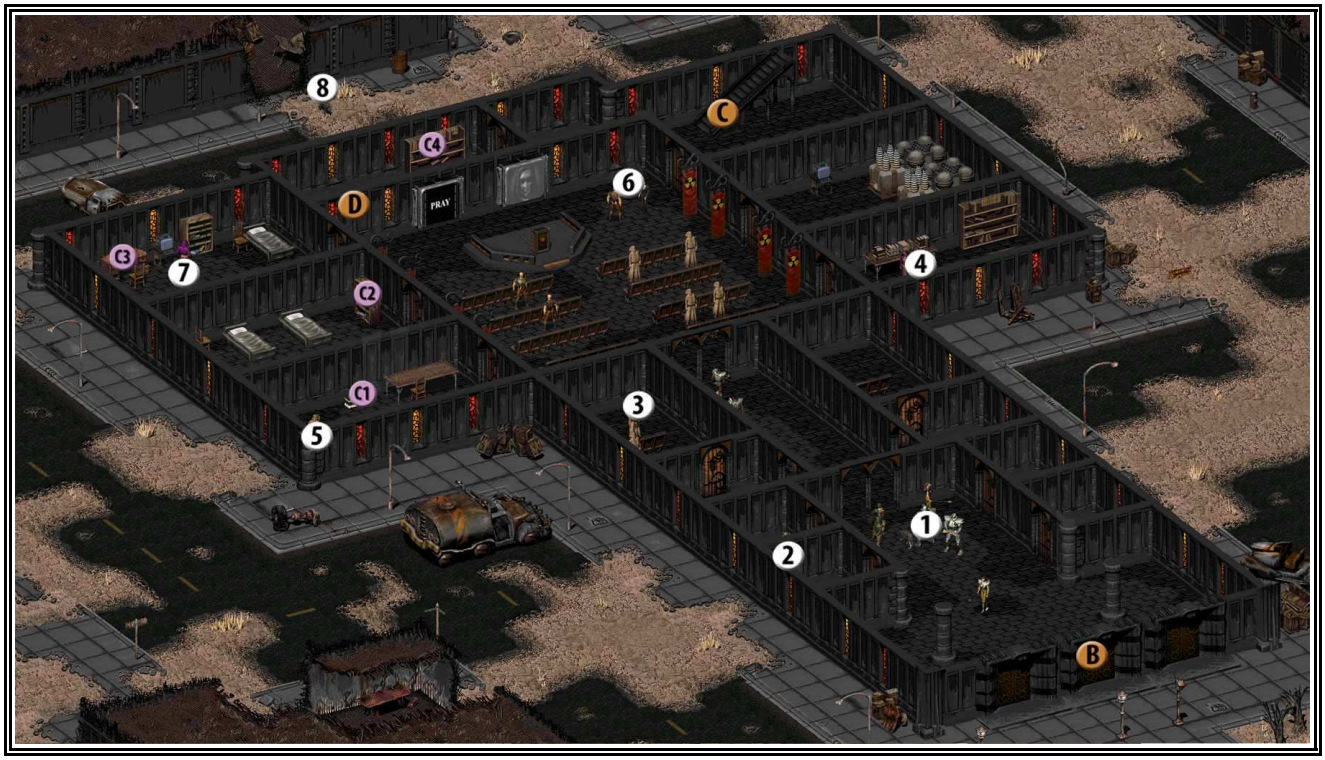
Nada más llegar, observarás un edificio con una entrada impresionante y majestuosa. Es la Catedral.

Desplazamientos
Por **A** vuelves a los yermos. Por **B** accedes a La Catedral (Torre Nivel 1).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas del exterior. Si le pediste ayuda a Nicole, de los Seguidores del Apocalipsis, verás que cuatro Seguidores aparecen en esta zona. Te seguirán donde vayas, incluido el interior de la Catedral.

4.13.b La Catedral (Torre Nivel 1)

Esta es la sala del interior de la Catedral.



Desplazamientos

En **B** está el acceso de salida a La Catedral (Entrada).
En **C** están las escaleras de acceso a los niveles Torre Nivel 2, Torre Nivel 3 y Torre Nivel 4.
En **D** están las escaleras de acceso a los niveles Guarida Nivel 1, Guarida Nivel 2, Guarida Nivel 3 y Guarida Nivel 4.

Contenedores

En **C1** hay un Cajón de Hielo que contiene:
- 5 x Estimulante
- 5 x Superestimulante
- 1 x Maletín de Médico

En **C2** hay una Estantería que contiene:
- 2 x Estimulante
- 1 x Botiquín de Primeros Auxilios
- 1 x Radaway
- 1 x Mentats
- 1 x Esteroides
- 1 x Psycho
- 2 x Superestimulante

En **C3** hay una Mesa que contiene:
- 3 x Alcohol

En **C4** hay una Estantería que contiene:
- 16 x Flor
- 1 x Sensor de Movimiento

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando entras desde La Catedral (Entrada).

En **2** está Viola, y puede darte algo de información, aunque de forma muy breve.

En **3** está Laura, la infiltrada de los Seguidores del Apocalipsis. Si le dices la contraseña que te dio Nicole ("Jinete Rojo") te pedirá que la sigas.

Cuando por fin puedas hablar con ella, averiguarás que hay una entrada secreta, a la que siempre va Morfeo, detrás de donde están los monitores, pero la llave que abre la puerta de la habitación, la tiene Morfeo, que está en La Catedral (Torre Nivel 4). Así que tu siguiente paso es conseguir esa llave.

Si abres la llave con la técnica Ganzúa (100%), ganarás **100 PX**, aunque te atacará todo el mundo de la Catedral.

En **4** hay un dependiente y puedes venderle y comprar cosas, aunque a estas alturas seguro que no te hace falta nada.

En **5** está el Dr. Wu. En vez de curarte te insultará y abusará de ti.

En **6** están Ton y la Hermana Francis. Aunque no te den información, puedes comerciar con ellos y conseguir una "Insignia de la NDC".

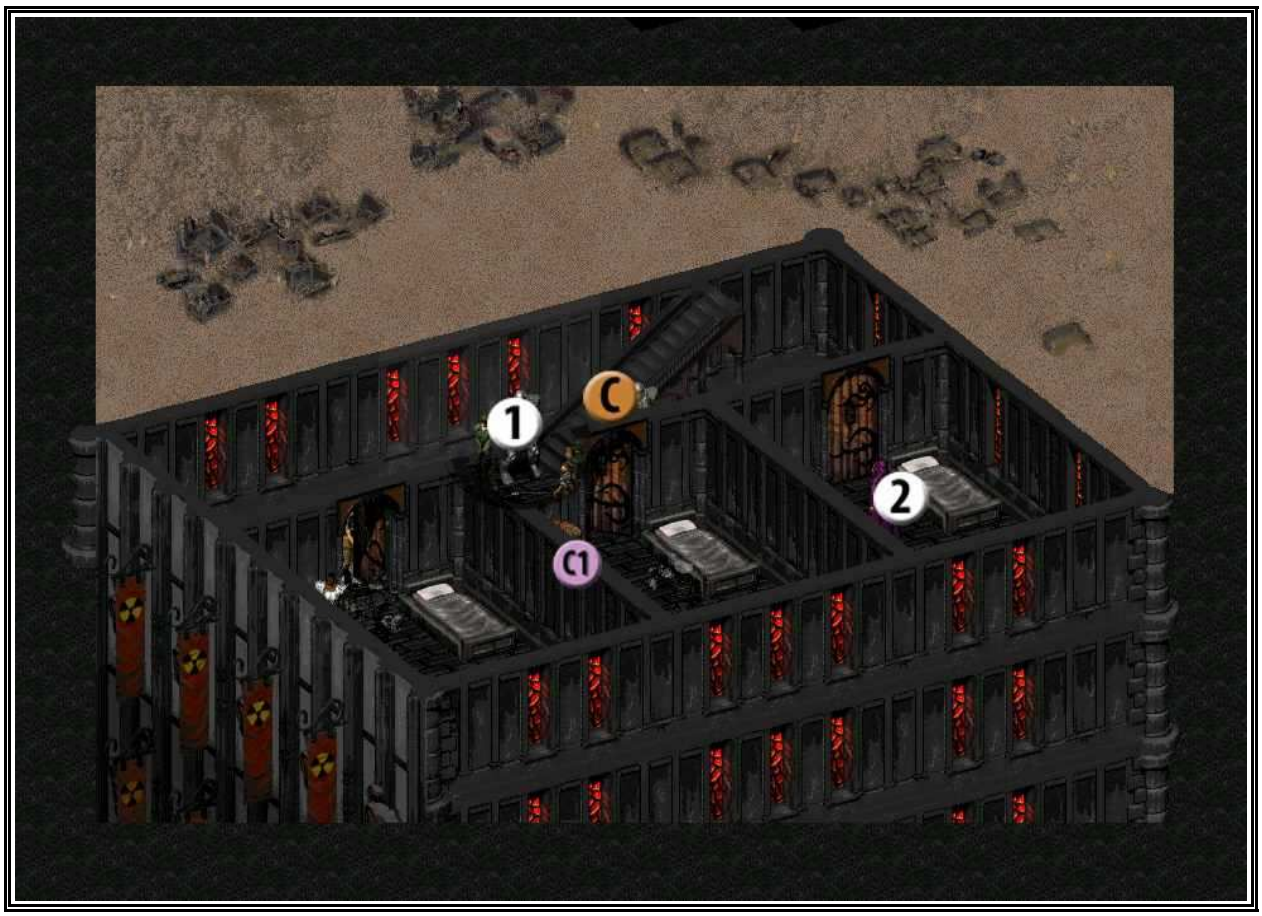
En **7** está Fustigador. Si eres un Asesino de Niños, llevas un arma o eres un Pirado.

Si le dices que quieres ver al Padre Morfeo por un asunto urgente (o que quieres ver al encargado), te dará otra "Insignia de la NDC". Verás que sirven para pasar por donde los Nocturnos.

En **8** verás que hay un perro. Es Sasha de Vince DeNardo, un veterano de Interplay, haciendo un cameo.

4.13.c La Catedral (Torre Nivel 2)

Esta es la primera planta de la Catedral.



Desplazamientos

En **C** están las escaleras de acceso a los niveles Torre Nivel 1, Torre Nivel 3 y Torre Nivel 4.

Contenedores

En **C1** hay una Mesa que contiene:

- 1 x Granada
- 1 x 218 chapas

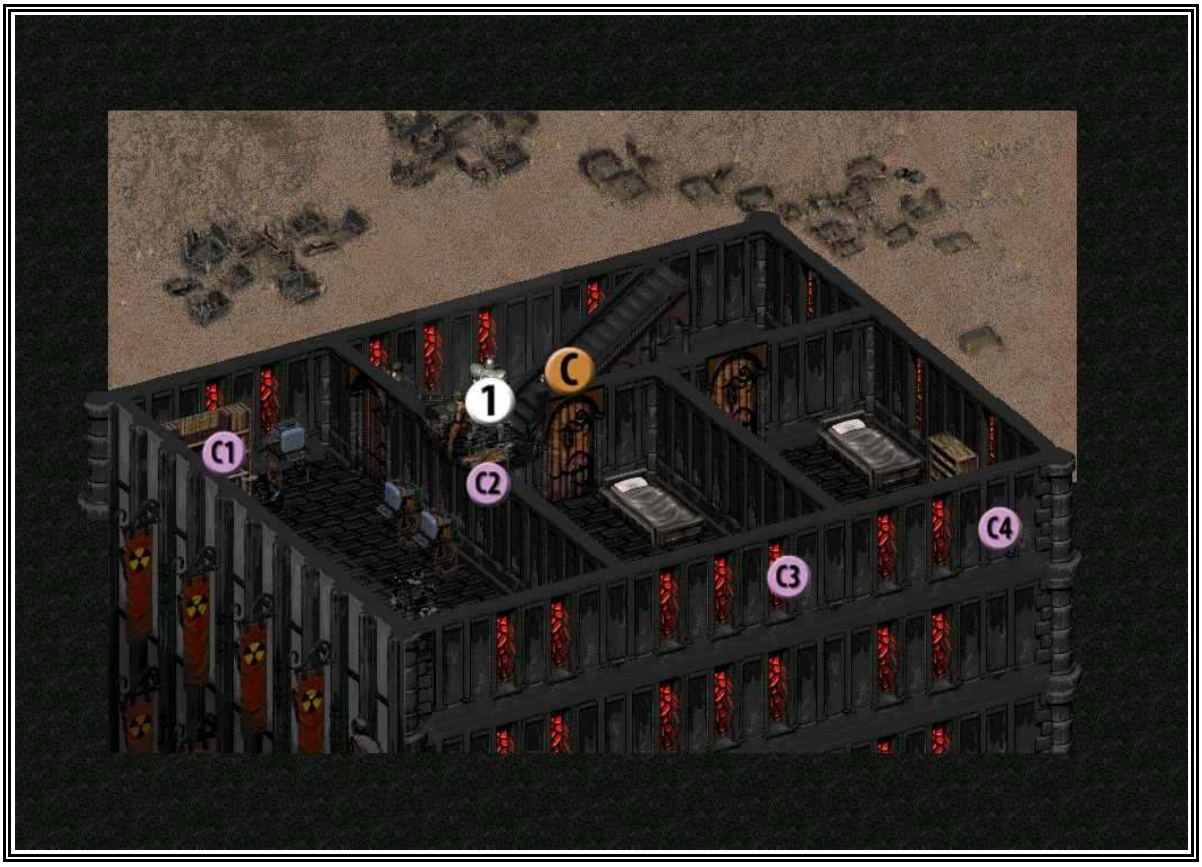
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas por las escaleras. Si te ve alguno de los Nocturnos te atacarán.

En **2** está Dane. En las primeras conversaciones verás que no te presenta la opción a dialogar, pero a medida que repites la acción de ir hablando, llega un momento en el que se presta a darte información.

4.13.d La Catedral (Torre Nivel 3)

En esta segunda planta solo encontrarás algunos objetos y tres Nocturnos.



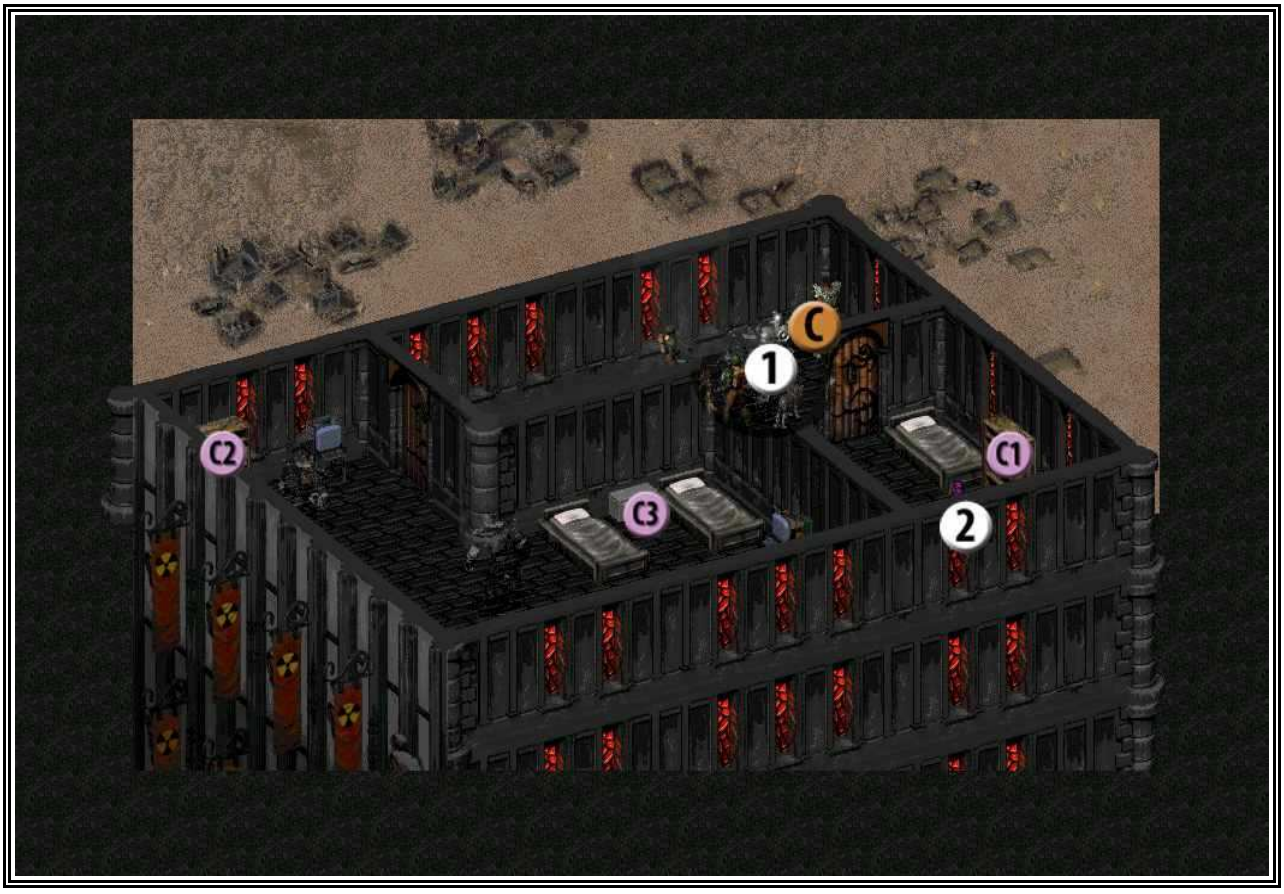
Desplazamientos
En **C** están las escaleras de acceso a los niveles Torre Nivel 1, Torre Nivel 2 y Torre Nivel 4.

Contenedores	
En **C1** hay una Estantería que contiene: • 1 x Libro de Primeros Auxilios • 1 x Manual del Explorador En **C2** hay una Estantería que contiene: • 1 x Enciclopedia de la Ciencia • 1 x Libro de Electrónica • 1 x Armas y Balas (revista) En **C3** hay una Taquilla (cerrada) que contiene: • 1 x Pistola de 10mm • 1 x Porra • 1 x Palanca • 2 x BHC de 10mm	En **C4** hay una Taquilla (cerrada) que contiene: • 1 x SFL de 10mm • 1 x Pistola de 10mm • 2 x BHC de 10mm • 2 x PB de 10mm • 2 x PB de 14mm • 2 x CM .223 • 2 x BHC de 5mm • 2 x PB de 5mm • 1 x Dinamita • 3 x Bengala

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas por las escaleras.

4.13.e La Catedral (Torre Nivel 4)

Este es el Santuario Superior, donde se encuentra Morfeo.



Desplazamientos
En **C** están las escaleras de acceso a los niveles Torre Nivel 1, Torre Nivel 2 y Torre Nivel 3.

Contenedores
En **C1** hay una Estantería que contiene: • 2 x Estimulante • 1 x Botiquín de Primeros Auxilios • 2 x Fruta • 1 x Herramienta En **C2** hay una Estantería que contiene: • 1 x Ganzúas Electrónicas En **C3** hay una Taquilla que contiene: • 1 x Armadura Tesla (única) • 1 x Puño de Energía

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas por las escaleras.

En **2** está Morfeo. Si llegas aquí con NPCs o Seguidores, los Nocturnos te atacarán, junto con Morfeo, así que no tendrás posibilidad de hablar con él. Cuando lo hayas matado, recibirás **1.000 PX** como recompensa por matar al líder de los Niños de la Catedral, además de una "Insignia de los NDC" negra, que es la llave para abrir la puerta de la entrada secreta.

Si llegas a hablar con él, puedes decirle que eres el Morador del Refugio y te llevará a ver al Maestro, que puede ser la forma de seguir un camino pacífico.

En este nivel puedes encontrar una **Armadura Tesla (única)**, en el Contenedor C3.

Cuando tengas la Insignia de los NDC negra, vamos a abrir la entrada secreta que te ha enseñado Laura y bajar las escaleras hasta La Catedral (Guarida Nivel 1).

4.13.f La Catedral (Guarida Nivel 1)

Una vez llegues aquí verás los horrores y las mutaciones que se han realizado en los experimentos. Espero que no te asustes demasiado. xDD

Desplazamientos
En **D** están las escaleras de subida a La Catedral (Torre Nivel 1). En **E** está el ascensor de acceso a La Catedral (Guarida Nivel 2) y a La Catedral (Guarida Nivel 3).

Contenedores
En **C1** hay tirado en el suelo: • 1 x Enciclopedia de la Ciencia En **C2** hay una Taquilla que contiene: • 4 x Estimulante • 1 x Botiquín de Primeros Auxilios • 1 x Bolsa

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas por las escaleras.

En el punto **2** hay una pared falsa y al lado una Estantería. Pulsa en ella para detectarla y abrir la puerta secreta. Si no te funciona directamente, prueba de usar Ganzúa o Trampa en la Estantería para detectar una palanca. También puedes esperarte a que salga alguno de los Miembros de los Niños y abra la puerta.

En el punto **3**, a parte de las "Mascotas del Maestro", te encontrarás a Jeremiah.

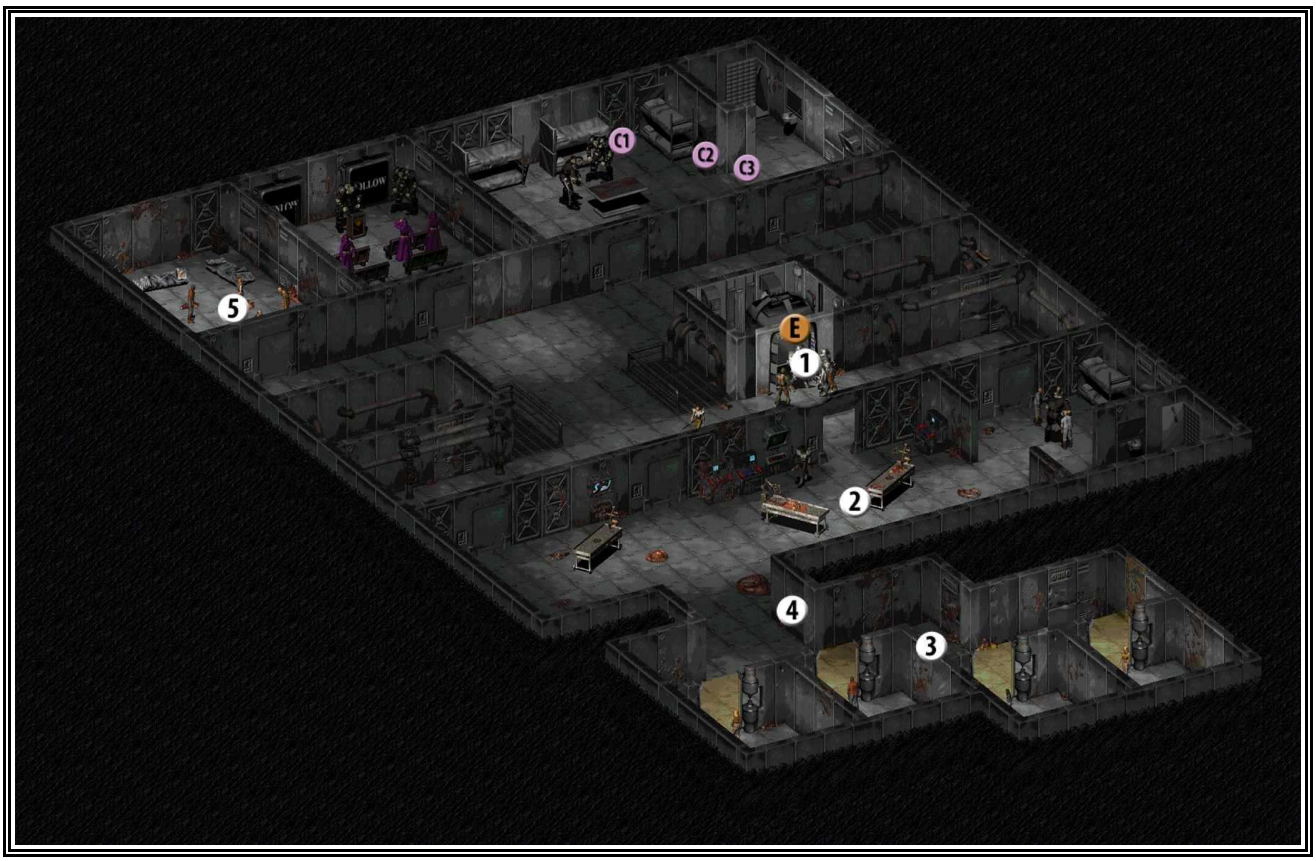
En **4** verás a dos Nocturnos haciendo guardia en la entrada del Refugio. Si consigues pasar mediante el diálogo, conseguirás **750 PX**. Uno de ellos,, por cierto, lleva en el inventario un Paquete de Fideos.

Ganarás **1.250 PX** si hackeas el ordenador de **5** usando la técnica Ciencia.

- Si entras en esta zona entre las 7:00 y las 18:00, encontrarás algunos monstruos más de los normal.
- Si entras con algún seguidor (ya sea NPC o los Seguidores) o no llevas una Túnica puesta, te atacarán.

4.13.g La Catedral (Guarida Nivel 2)

En este nivel encontrarás a los científicos locos, a más Nocturnos y sujetos de prueba en unas celdas.



Desplazamientos
En **E** está el ascensor de acceso a La Catedral (Guarida Nivel 1) y a La Catedral (Guarida Nivel 3).

Contenedores
En **C1** hay una Taquilla (cerrada) que contiene: • 4 x Granadas (Plasma) • 2 x Granadas (IEM) En **C2** hay una Taquilla (cerrada) que contiene: • 6 x Nuka-Cola • 1 x Armadura de Combate En **C3** hay una Taquilla (cerrada) que contiene: • 2082 chapas

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor.

Por la zona de **2** está Vincent, de los Nocturnos.

Las celdas de **3** se abren si usas el terminal que hay en el punto 4.

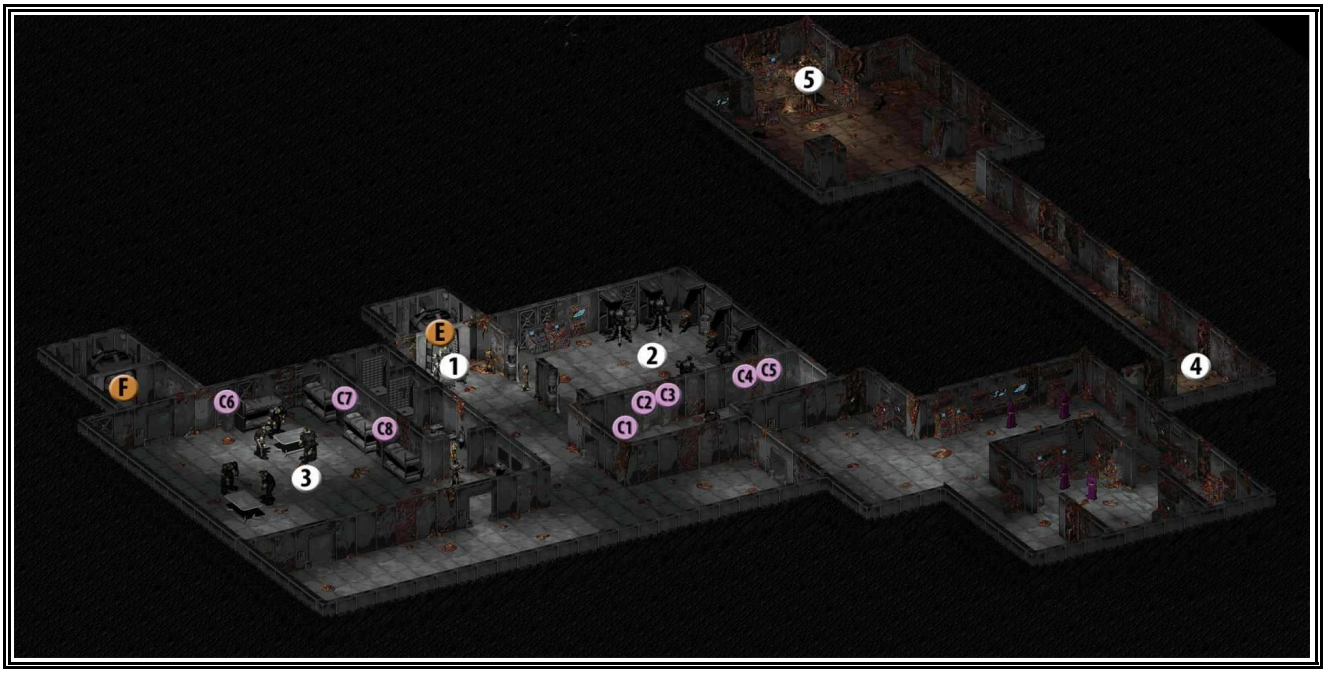
En **4** está el terminal para abrir las celdas de 3 (úsalo con el icono de la mano). Al abrir las celdas ganarás **2.000 PX**. Verás como todos salen corriendo, aunque... son aniquilados de inmediato... es una secuencia divertida.

En **5** están los psíquicos, Moore, Lucy, Wiggum y Gideon. Si hablas con este último, sabrás que con un Nulificador anulan sus poderes mentales. Si le convences para que te ayude a que no te afecten mentalmente (se refiere a los muros que protegen al Maestro), te entregará un **Nulificador** y ganarás **1.000 PX**. También se lo puedes Robar.

Ten en cuenta que si no llevas un Nulificador, el combate del final puede ser bastante difícil, además tus NPCs morirán rápidamente, ya que se supone que Gideon también los "nulifica" a ellos.

4.13.h La Catedral (Guarida Nivel 3)

En este nivel encontrarás al Maestro y deberás enfrentarte a él de alguna de las formas posibles.



Desplazamientos

En **E** está el ascensor de acceso a La Catedral (Guarida Nivel 1) y a La Catedral (Guarida Nivel 2).
En **F** está el ascensor de acceso a La Catedral (Guarida Nivel 4).

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 5 x Misil PB
- 6 x Misil Explosivo

En **C2** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 4 x Granada (Plasma)
- 4 x Granada (IEM)

En **C3** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 2 x PB de 5mm
- 2 x BHC de 5mm
- 2 x Célula de Energía
- 2 x Célula MF

En **C4** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 4 x Estimulante
- 2 x Botiquín de Primeros Auxilios
- 2 x Radaway
- 2 x Esteroides
- 2 x Psycho
- 2 x Rad-X
- 4 x Superestimulante

En **C5** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 305 chapas

En **C6** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 2 x Sigilante
- 1 x Sensor de Movimiento
- 1 x Contador Géiger

En **C7** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 1 x Lanzallamas
- 1 x Lanzamisiles

En **C8** hay una Taquilla (cerrada) que contiene:
- 1 x Ametralladora
- 1 x Ametralladora Láser

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor. Nada más entrar, verás como se acerca a lo lejos un Nocturno. Si te ve (y no cumples las condiciones ya comentadas en las zonas anteriores), te atacarán todos.

La habitación en **2** está llena de robots. Te sugiero que te prepares las Granadas (IEM) para acabar con ellos con facilidad, además solo afectan a la tecnología y una sola puede destruir mas de dos robots.

Si entras en la habitación de **3** entre las 7:00 y las 18:00, verás que hay más mutantes de lo normal (lo normal son 5). Sal por el ascensor y vuelve a venir a este nivel para que esos mutantes desaparezcan.

En el pasillo de **4** necesitarás el Nulificador (o también puedes pasar por aquí con la Ventaja "Bloqueo Mental", aunque tus compañeros quizás reciban algún daño.

Si no llevas el Nulificador, los tres primeros ataques mentales harán solamente daño. El cuarto, que es sensible a la Percepción (cuando más alta peor), te reducirá la reducirá en 1 permanentemente, el quinto reducirá tu Inteligencia y Percepción de nuevo en 1 permanentemente y finalmente el sexto que solo hace daño físico. Tus seguidores también recibirán daño físico, pero nada más. Por cierto, Albóndiga es inmune a estos ataques.

Si eres un Pirado/a o un Asesino/a de Niños, no te protegerá el Bloqueo Mental y recibirás más daño.

En el punto **5** está, por fin el **Maestro**. Aquí tienes varias opciones:

- *Unirte al Maestro*

  Si decides unirte a él, verás la animación de la invasión y terminará el juego.

- *Luchar contra el Maestro*

  Si decides luchar contra él, tiene 500 puntos de salud y todo tipo de Ametralladoras Láser. Además irán apareciendo cada turno algún que otro Nocturno para ayudarle (hasta 12). Una vez muera el Maestro, la cuenta atrás se iniciará.

- *Exponer la debilidad de su plan*

  Si decides seguir la solución más diplomática, debes haber leído el Informe de la autopsia de Vree (que decía que los Supermutantes son estériles) y tener al menos una Inteligencia de 7 y una Conversación alta para poder tener todas las opciones de diálogo. Puedes enseñarle la cinta (si la llevas) o decirle que se lo pregunte a las Mutantes femeninas. Si lo haces correctamente, empezará la cuenta atrás de 4 minutos.

- *Activar la bomba por tu cuenta*

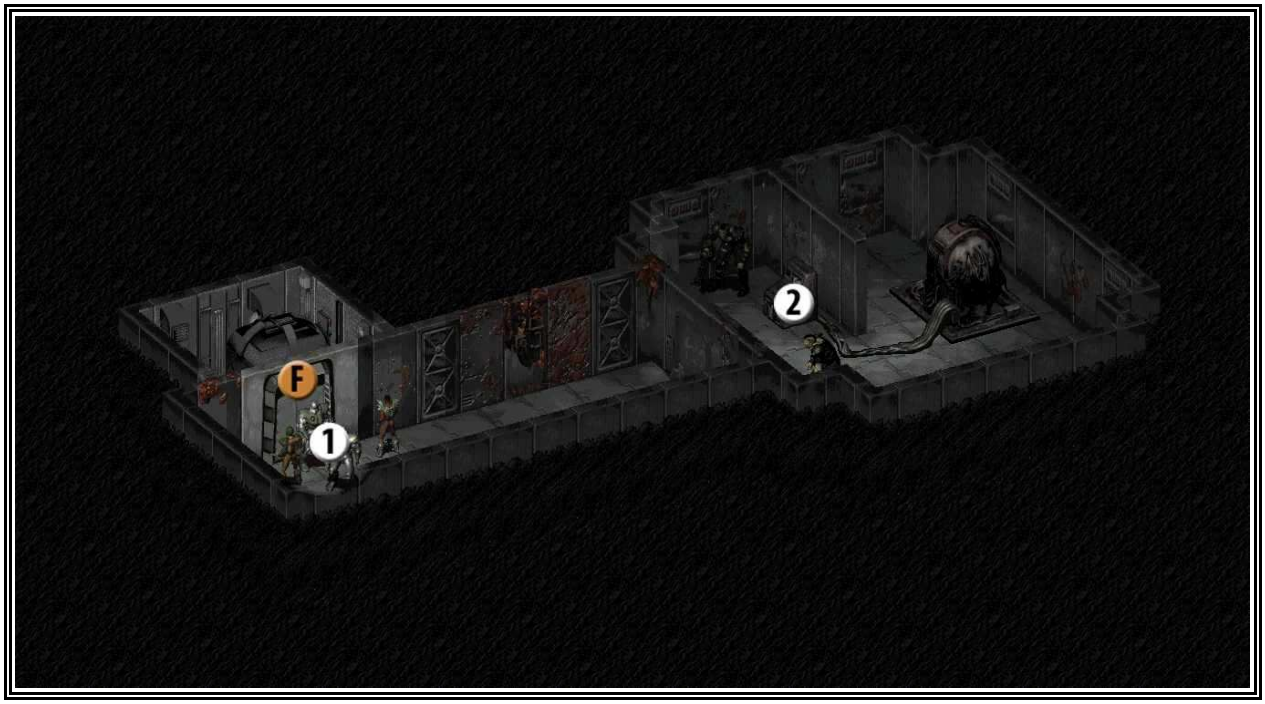
  Para este paso necesitas tener la llave especial del Teniente, que cogiste en la Taquilla de la Base Militar (Tanques Nivel 2). Entonces no hace falta que hables con el Maestro, y dirígete directamente a La Catedral (Guarida Nivel 4).

Una vez consigas salir de la Entrada de la Catedral, verás la animación del final (si has acabado con los mutantes de la Base Militar), además de las animaciones de los varios finales de otras zonas y ganarás **10.000 PX**. Y el Supervisor... :D

- Se puede amenazar al Maestro con la Hermandad y te dejará marchar. Entonces, usa la bomba.

4.13.i La Catedral (Guarida Nivel 4)

En este nivel lo único interesante es la bomba nuclear que hay, y es una alternativa al final del juego. Necesitarás tener la Ganzúa Alta para abrir las puertas de acceso hasta el ascensor y descender a este nivel.



Desplazamientos
En **F** está el ascensor de acceso a La Catedral (Guarida Nivel 3).

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando sales del ascensor. En **2** está la consola de ordenador que controla la cabeza nuclear. Deberás abrir la puerta con la técnica Ganzúa para poder acceder a ella y eliminar a los dos Nocturnos. Entonces usa la llave (prepáratela en una de las casillas de objeto) en la consola. Se iniciará la cuenta atrás y ya puedes irte de la Catedral.

4.14. Notas finales y bugs

En este apartado comentaré pequeños detalles que quizás sean de interés.

- En el caso del final, cuando estás en la Cueva de tu Refugio, con el Supervisor y te dice que te vayas, es posible pulsar la tecla "A" (la de entrar en modo combate) antes de hablar contigo... y cargártelo. Ganarás **250 PX**. Sin embargo, si has acabado la misión de la Base Militar y la de La Catedral, el juego terminará.

- Existen muchos finales posibles, en concreto para cada una de las zonas. Por ejemplo, según como haya sucedido la invasión mutante, verás uno u otro final.

- Hay varias situaciones que quizás no se hayan contemplado en el juego, como por ejemplo ser un jugador masculino, tener poca inteligencia, jugar de malvado, etc... Prueba el juego varias veces para ver qué ocurre... :)

- No está indicado en la Guía, pero en el caso de terminar con la Base Militar ganar 10 puntos de Karma y con la Catedral 5 puntos de Karma.

- Como bug, cabe mencionar uno que es muy conocido. Este bug imposibilita el uso de la PIPBoy (el botón de la PIPBoy desaparece) cuando transfieres los archivos de Richard Gray y Maxson desde la computadora de la Sala de los Tanques, en la Base Militar. Así que mejor no transferir esos archivos.

Fin

Salvapantallas de la PIPBoy

5. Objetos

Como es evidente, en esta sección listaré los objetos que podemos encontrar en Fallout.

5.1. Armas

Puedes conocer la munición que usa un arma, la carga que tiene y la cantidad que le queda examinándola. La lista de armas es la que sigue:

Nombre	Daño	Carga	PA	Técnica
Roca	1-4		4/3	A. Arrojadizas/Desarmado
Bengala	1-1		1	A. Arrojadizas
Cuchillo Arrojadizo	3-6		5/4	A. Arrojadizas/Melé
Lanza	3-10		4/6	Melé/A. Arrojadizas
Puño Americano	2-5		3	Desarmado
Puño con Pinchos	4-10		3	Desarmado
Puño de Energía	12-24	25	3	Desarmado
Cuchillo	1-6		3	Melé
Cuchillo de Combate	3-10		3	Melé
Destripador	15-32	30	4	Melé
Porra	1-6		3	Melé
Palanca	3-10		4	Melé
Almádena	4-9		4	Melé
Superalmádena	18-36		3	Melé
Picana Eléctrica	12-20	20	4	A. Arrojadizas
Cóctel Molotov	8-20		5	A. Arrojadizas
Granada (Frag.)	20-35		4	A. Arrojadizas
Granada (Plasma)	40-90		4	A. Arrojadizas
Granada (IEM)	100-150		4	A. Pequeñas
Rifle BB Red Ryder	1-3	100	5	A. Pequeñas
Rifle BB Red Ryder EL	25-25	100	4	A. Pequeñas
Pistola de 10mm	5-12	12	5	A. Pequeñas
SFL de 10mm	5-12	30/10	5	A. Pequeñas
Águila del Desierto .44	10-16	8	5	A. Pequeñas
Pistola de 14mm	12-22	6	5	A. Pequeñas
Mauser de 9mm	5-10	7	4	A. Pequeñas
Rifle de Caza	8-20	10	5	A. Pequeñas
Pistola .223	20-30	5	5	A. Pequeñas
Rifle de Francotirador	14-34	6	6	A. Pequeñas

Escopeta	12-22	2	4	A. Pequeñas
Escopeta de Combate	15-25	12/3	4	A. Pequeñas
Rifle de Asalto	8-16	24/8	6	A. Pequeñas
Lanzallamas	45-90	5	6	A. Grandes
Ametralladora	7-11	120/40	6	A. Grandes
Lanzamisiles	35-100	1	6	A. Grandes
Pistola Láser	10-22	12	4	A. de Energía
Pistola de Plasma	15-35	16	4	A. de Energía
Blaster Alienígena	30-90	30	3	A. de Energía
Rifle Láser	25-50	12	4	A. de Energía
Ametralladora Láser	20-40	30/10	6	A. de Energía
Rifle de Plasma	30-65	10	5	A. de Energía
Rifle Turbo de Plasma	35-70	10	4	A. de Energía

5.2. Munición

Toda arma necesita munición. Esta es la lista:

Nombre	Modif. Daño	Modif. CA	Modif. RD*	Mejor arma
BBs				Rifle BB Red Ryder EL
PB de 10mm	1/2		-25	
BHC de 10mm	2/1		25	SFL de 10mm
PB de Mágnum .44			-20	Águila del Desierto .44
BHC de Mágnum .44	2/1		50	
Cartuchos de Escopeta		-10		Escopeta de Combate
PB de 14mm	1/2		-50	Pistola de 14mm
CM .223		-20	-20	Rifle de Francotirador, Pistola .223
Balas de 9mm				Mauser de 9mm
PB de 5mm	1/2		35	
BHC de 5mm	2/1		-35	Ametralladora
Célula de Energía				Puño de Energía, Blaster Alienígena
Célula MF				Rifle Turbo de Plasma
Combustible		-20	25	Lanzallamas
Misil PB		-15	-50	Lanzamisiles
Misil Explosivo			-25	Lanzamisiles

* RD → Resistencia al Daño

5.3. Armaduras

Esta es la lista de armaduras:

Nombre	CA	UR*	RD**	RR***
Túnica	5	0	20	
Chupa de Cuero	8	0	20	
Armadura de Cuero	15	2	25	
Armadura de Metal	10	4	30	
Armadura de Combate	20	5	40	20
Armadura de la Hermandad	20	8	40	20
Armadura Tesla	15	4	20	20
Armadura de Energía	25	12	40	30
Armadura de Energía Reforzada	25	13	50	30

* UR → Umbral de la Resistencia (no cuenta el daño de láser)
** RD → Resistencia al Daño
*** RR → Resistencia a la Radiación

5.4. Consumibles

La lista de objetos que pueden ayudarnos en nuestra misión de buscar el Chip de Agua son:

Nombre	Duración	Comentario
Psycho	4+4 h.	Agilidad +3, Inteligencia -3 y Resistencia al Daño +50
Esteroides	6 h.	Fuerza +2, Agilidad +2 y Resistencia +3
Mentats	24 h.	Inteligencia +2, Percepción +2 y Carisma +2
Antídoto		Nivel de Envenenamiento en -75
Radaway		Nivel de Radiación en -150
Rad-X	24+24 h.	Resistencia a la Radiación +50 (pueden tomarse seguidas)
Fruta		Salud actual +(1-4), Nivel de Radiación +2
Estimulante		Salud actual +(10-20)
Superestimulante		Salud actual +75, después -6 y -3
Armas y Balas		Aumenta la técnica Armas Pequeñas
Manual del Explorador		Aumenta la técnica Supervivencia
Enciclopedia de la Ciencia		Aumenta la técnica Ciencia
Libro de 1º Auxilios		Aumenta la técnica Primeros Auxilios
Libro de Electrónica		Aumenta la técnica Reparar
Cerveza	1 min	Percepción -1, mata a las Mantis
Alcohol	2 min.	Percepción -1

5.5. Objetos especiales

Algunos objetos, cuando se usan en las casillas de objeto del interfaz, ofrecen algunos beneficios. Esta es la lista de los objetos:

Nombre	Comentario
Contador Géiger	Sirve para saber la radiación actual que tenemos.
Chapas	La moneda de Fallout 1.
Nuka-Cola	Repele a las Mantis.
Cola de Escorpión	Sirve para hacer Antiveneno a alguien de Arenas Sombrías.
Dinamita	Puede hacer explotar algunas cosas. Hay que preparar el temporizador y después dejarla en el suelo, sino te explotará.
Explosivo Plástico	Puede hacer explotar algunas cosas. Hay que preparar el temporizador y después dejarlo en el suelo, sino te explotará.
Botiquín de Primeros Auxilios	+20% a la Técnica Primeros Auxilios
Maletín de Médico	+20% a la Técnica Médico
Ganzúa	+20% a la Técnica Ganzúa
Ganzúa Electrónica	+20% a la Técnica Ganzúa. Abre puertas que la Ganzúa normal no.
Sensor de Movimiento	Cuando lo usas en el inventario te indica con puntos rojos lo seres que hay por la zona.
Sigilante	+20% a la Técnica Sigilo
Herramienta	+20% a la Técnica de Reparar

6. Agradecimientos

En este apartado quiero agradecer a todos aquellos que han contribuido a que esta guía sea posible de hacer y de distribuir:

- A Interplay / Black Isle por este novedoso juego por allá el año 1997.
- A Per Jorner por su inestimable guía (en inglés) "*Nearly Ultimate Fallout Guide v1.1*", y al cual le envié un e-mail y nunca me respondió.
- A www.ClanDLAN.net por dejarme publicar esta guía.
- A Wasteland Ghost (www.teamX.ru) por los mods: Semioficial Patch y Unofficial Patch y hacer mejor este juego de lo que ya es.
- Y a mi por tener la paciencia de hacerla.

7. Licencia

Este documento se mantiene bajo una licencia GPL (General Public License). Doy permiso para reproducir parte o la totalidad de la guía SIEMPRE Y CUANDO haya dado mi consentimiento, y se mencione al Autor y dónde localizarlo en esa reproducción.

Si queréis contactar conmigo, lo podéis hacer en www.ClanDLAN.net.